
2/2000
GameStar
8 90 DM
Die ganze Welt der PC-Spiele
SFr 8,90 S 72.- Lit 13.000
GameStar
2 CDs
40 Seiten Tips&Tricks
Tomb Raider 4, Indy 5, Opposing Force...
Ultima 9
Die Zukunft der 3D-Spiele: Prachtgrafik, Tiefgang, geniale Welt
Diablo 2 vs. Nox
Großer Vergleich: Westwoods Attacke auf Blizzard
Halo
Kinoreifes, detailreiches Action-Feuerwerk
Gecrackte Spiele
Wie brandneue Hits vor Release im Internet landen
2 CDs im Heft
Exklusiv-Demo
STAR TREK: DER AUFSTAND
Video-Special: Weltreise, Kämpfe, Rätsel
ULTIMA 9 ASCENSION
Demoversion des Kult-Brettspiels
CATAN – DIE 1. INSEL
Video-Special zum Echtzeit-Geheimtip
SUDDEN STRIKE
Video-Special: Alles über den Nachfolger
BALDUR'S GATE 2
GameStar 2/2000
Exklusiv-Demo
Star Trek
Der Aufstand
Top-Demos:
Wheel of Time
Gabriel Knight 3
Alien Crossfire
Action-Demos:
Wheel of Time, SWAT 3,
Nerf Arena Blast
Strategie: Alien Crossfire, Catan – Die erste Insel, Majesty
Sport: Extreme Biker, Killer Loop, Supreme Snowboarding,
Swedish Touring Car Championship, Dirt Track Racing, Links LS 2000
Simulation: Tachyon: The Fringe
Adventure: Gabriel Knight 3,
Star Trek: Der Aufstand
Plus: T-Online
CD 2/2000
Dungeon Keeper 2 u.v.m.
Diamond, Elsa, Guillemot,
Creative
Age of Empires 2, Alpha Centauri,
Need for Speed 4, USAF
Dirty Little Helper,
Hyper Snap, DirectX 7.0
4 394418 708907 02
2 CDs Inside
Schwerpunkt: 3D-Soundkarten ★ Top-Tests: Messiah, Thandor, Tarzan, Urban Chaos

GameStart!

Haben Sie's bemerkt? Unser Titelbild ist keine Render-Artwork, sondern stammt direkt aus der Spielgrafik von **Ultima 9** (Auflösung 1600x1200, leicht nachbearbeitet). Diese edle Präsentation, die ungeheuer glaubwürdige 3D-Welt und eine spannende Story bilden die strahlende Sonnenseite des Edel-Rollenspiels. Die Schattenseite stellen der beispiellose Hardware-Hunger des Programms und die Inkompatibilität mit manchen Direct-3D-Karten dar – in der Titelstory gehen wir ausführlich darauf ein.

Kaum ist das eine Prachtspiel (vorerst nur in USA) erschienen, kündigt sich schon das nächste an: Die Bildschirmfotos zu **Halo** könnten glatt einer aufwendigen Kino-Produktion entnommen oder geschönt sein. Wir konnten aber bereits eine frühe Version des Spiels in beeindruckender Grafikqualität auf einem Pentium III erleben. Drittes Highlight im Heft: Unser Vergleich von **Diablo 2** mit Westwoods ambitioniertem **Nox** – ist die erwartete Vormachtstellung von Blizzards überfälligem Action-Rollenspiel bedroht?

In gleich drei Reports beleuchten wir die PC-Spieleszene: Lesen Sie über gecrackte Spiele im Internet, den Kampf eines GameStar-Lesers gegen unwahre Behauptungen eines Herstellers sowie über Europas größte LAN-Party. Und in der Hardware-Rubrik finden Sie neben einem großen **Soundkarten**-Schwerpunkt die Tests der schnellsten **3D-Karten**, die es gibt.

Viel Spaß beim Lesen,

Ihr GameStar-Team



2/2000



Titelstory
Ultima 9 Ascension

58 **Lord Britishs Rollenspiel-Meisterwerk sprengt mit seiner prachtvollen 3D-Grafik, glaubwürdigen Spielwelt und epischen Story alle Genre-Konventionen.**

Aktuell

Gerüchte, Szene

Spiele-News

Technik-News

Kolumnen

Previews

Reports

Tests

Titelstory: Ultima 9 Ascension

Action

Strategie

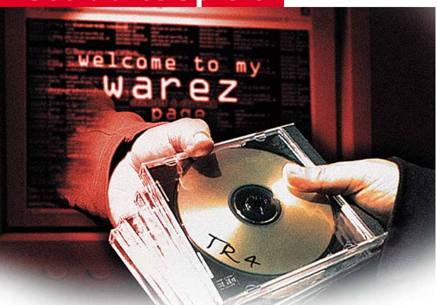
Sport

Simulationen

Adventures

Halo


26 Fantastische 3D-Kinografik, tolle Animationen – wir verraten neue Fakten zum Actionhit-Anwärter Halo.

Gecrackte Spiele


48 Das Internet: Umschlagplatz für gecrackte Spiele. Unser Report deckt die Hintergründe des Treibens auf.

SWAT 3
84 Erst denken, dann schießen – im gelungenen Action-Taktik-Mix SWAT 3 retten Sie Zivilisten vor Terroristen.

Thandor
100 Das Echtzeit-Spiel Thandor verwöhnt mit schicker 3D-Grafik und dynamischen Schlachtfeldern.

Gerüchte, Szene

Carmack in Love

Man soll dünnen Köchen ebensowenig trauen wie bürgerlichen Rock'n'Rollern. Aber was halten wir von romantischen Deathmatch-Designern? Neuartige Imageprobleme drohen der Action-Szene, nachdem John »Quake« Carmack seine Hochzeitspläne bekanntgab.



Wer stets ein paar Indizierungs-Urteilsbegründungen der BPjs als Lektüre auf dem Nachttisch liegen hat, reimt sich unweigerlich ein gewisses Vorurteilsbild zusammen: Programmierer von angeblich jugendgefährdenden Actionorgien können ja nur gefühlsarme Asoziale sein, die mit einem Maschinengewehr unterm Kopfkissen schlafen. Doch die Carmack-Hochzeit wirft eine Reihe neuer Fragen auf: Machen Actionspiele doch nicht dumm und brutal? Wird BPjS-Vorsitzende Monssen-Engberding als Trauzeugin vorgeladen? Fragt sich nur, welche Enthüllungen die Deathmatch-Szene bis dahin noch erschüttern werden. Verfaßt John Romero gar heimlich Liebesgedichte und züchtet Brieftauben?

Heinrich Lenhardt
US-Korrespondent



Civilization-Vater Sid Meier reist in die Vergangenheit: Sein nächstes Spiel handelt von Dinos.

Sid Meier macht Dino-Spiel

Überraschung: Designer-Legende Sid Meier (**Civilization, Alpha Centauri**) arbeitet derzeit an einem Strategiespiel über Dinosaurier. Noch sind kaum Details bekannt, vermutlich wird es in alter Sid-Meier-Tradition rundenbasiert ablaufen. Verschiedene Dino-Arten sollen deftige Kämpfe gegeneinander und gegen die aufstrebenden Säugetierarten durchführen, um Futterplätze streiten und auf Naturkatastrophen reagieren. Auch die Schrecknisse der Evolution sollen eine Rolle spielen, wahrscheinlich werden Sie auch neue, unbekannte Saurier-Arten entwickeln können. Vor Ende 2000 ist allerdings nicht mit dem Spiel zu rechnen, auch ein Titel steht bisher nicht fest. Publisher ist Electronic Arts.

Quake-Schöpfer heiratet Ex-Kollegin

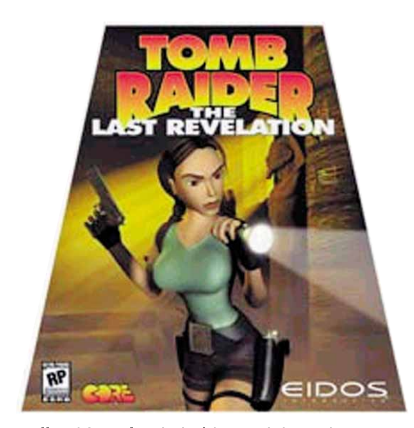
Auch einsame Programmierer haben ein Herz: John Carmack von id Software, Macher der **Quake**-Reihe, heiratet im Januar seine ehemalige Kollegin Anna Kang. Auf die bereits geplante Hochzeitsreise nach Hawaii wollen sie angeblich eine Workstation mitnehmen, damit für John, der sonst täglich programmiert, die Trennung von der Arbeit nicht allzu schmerzlich wird. GameStar gratuliert dem Paar!



Quake-Macher John Carmack wird Ehemann.

News-Ticker

★★★ **Daikatana:** Bei Redaktionsschluß war vom angekündigten Ego-Shooter noch nichts zu sehen. Angeblich arbeitet Ion Storm aber bereits an einer Addon-CD. ★★★ **Need for Speed 5:** Der nächste Teil der erfolgreichen Rennspielserie soll bereits im Sommer 2000 erscheinen. ★★★ **Take 2:** Die GTA-2-Macher haben ein Rekordjahr hinter sich, der Gewinn kletterte von gut 7 auf über 16 Millionen US-Dollar. ★★★ **Empire:** Die beliebte Flipper-Serie Pro Pinball endet mit Fantastic Journey. Empire will nach dem vierten keine weiteren Teile veröffentlichen. ★★★ **Interplay:** Der amerikanische Publisher hat sich die Rechte für die US-Versionen der nächsten vier Blue-Byte-Spiele gesichert. ★★★ **Bleem:** Der Rechtsstreit zwischen den Entwicklern des Playstation-Emulators und Sony geht weiter. Bleem hat Sony verklagt, da die Japaner ihre Marktstellung angeblich mit illegalen Methoden erlangt haben. ★★★ **Anno 1602:** Lang hat's gedauert, aber im Februar soll endlich die US-Version von Deutschlands meistverkauftem PC-Spiel erscheinen. ★★★ **X-Com Genesis:** 2001 soll mit Genesis endlich wieder ein typisches X-Com-Taktikspiel erscheinen. ★★★



Sollen hierzulande bald gar nicht mehr zu kaufen sein: US-Originale wie Tomb Raider 4.

Importverbot?

Eidos und Activision haben angekündigt, künftig Importe ausländischer Versionen ihrer Spiele nach Deutschland unterbinden zu wollen. Laut Eidos und Activision dient die Aktion dazu, die frühzeitige Indizierung von Importspielen zu verhindern. Das trifft vor allem Fans von US-Originalen und kleine Software-Händler. Privatkunden können zwar weiterhin bei US-Versendern wie EBworld (www.ebworld.com) ordern, allerdings sind die Portokosten nicht von Pappe, außerdem ist eine Kreditkarte zwingend erforderlich. Es steht zu befürchten, daß weitere Publisher nachziehen werden. Positive Ausnahme: Microprose äußerte gegenüber GameStar, sich nicht an derartigen Aktionen beteiligen zu wollen.

Piranhas beißen nicht

Der Börsengang der neuen Phenomedia AG, zu der die Spieleschmiede Piranha Bytes gehört, ist offenbar kein Erfolg. Einen Monat nach der Emission dümpelt die Aktie bei geringen Umsätzen unter dem Startkurs dahin. Offenbar glauben die Anleger nicht an den Erfolg von **Gothic**, Phenomedias erstem Vollpreis-Spiel, das im Februar erscheinen soll. Die angestrebte Verkaufszahl von 170.000 bis 200.000 Exemplaren erscheint allerdings auch uns ziemlich hochgegriffen.



Das deutsche Rollenspiel Gothic ist der Hoffnungsträger von Phenomedia.

Hasbro schrumpft

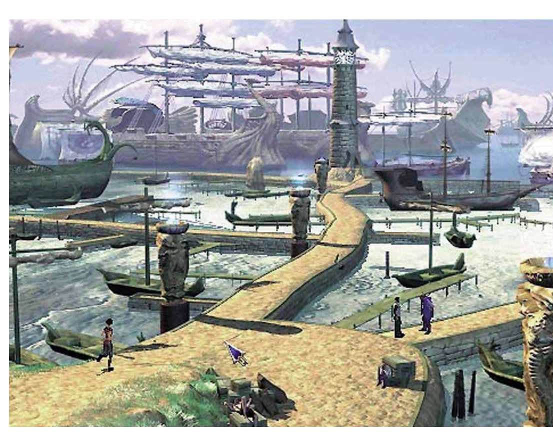
US-Brettspielgigant Hasbro, zu dem unter anderem Microprose gehört, hat kürzlich 2.200 Leute entlassen und mehrere Software-Entwicklungsstudios geschlossen. Angeblich sollen künftig keine Hardcore-Flugsimulationen mehr entwickelt werden, statt dessen will man sich voll auf die Wünsche des Massenmarktes konzentrieren. Es wird also wohl keine Fortsetzung zu **Falcon 4.0** geben, aktuelle Projekte wie **Gunship** und **B-17 2 Flying Fortress** sind allerdings nicht gefährdet. Auch weitere X-Com-Titel sind geplant: **Alliance** soll noch 2000, das neu angekündigte **Genesis** 2001 erscheinen.



Wird B-17 2 Flying Fortress etwa die letzte Flugsimulation von Microprose?

Longest Journey

Egmont Interactive wird das in Norwegen entwickelte 2D-Grafikadventure **The Longest Journey** in Deutschland vertreiben. Zur Zeit läuft gerade die Synchronisierung: Die Sängerin T (mit bürgerlichem Namen Judith Hildebrand) von der Pop-Combo Mr. President wird dabei die Rolle der Heldin April übernehmen. Ob T nicht nur singen, sondern auch sprechen kann, erfahren Sie in unserem Test, vermutlich in der nächsten Ausgabe.



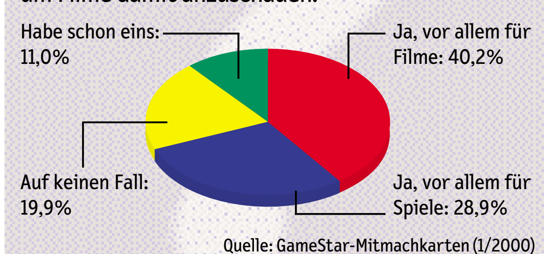
Longest Journey: Eine Popsängerin leiht der Heldin ihre Stimme.

GameStar Frage des Monats

In Ausgabe 1/2000 fragten wir:

»Wollen Sie ein DVD-Laufwerk kaufen?«

Ergebnis: Über 80 Prozent der GameStar-Leser besitzen bereits ein DVD-Laufwerk oder wollen sich demnächst eins anschaffen – hauptsächlich, um Filme damit anzuschauen.



Quelle: GameStar-Mitmachkarten (1/2000)

Terminkalender: Netzwerk-Partys bis März 2000

Zu LAN-Partys müssen Sie normalerweise einen eigenen Rechner samt Netzwerk-Karte mitbringen; der wird dann in ein großes Netzwerk eingeklinkt. Bitte beachten: Die meisten LAN-Partys haben eine fest begrenzte Teilnehmerzahl – ohne Anmeldung können Sie nicht mitmachen.

Veranstaltung	Ort	Teilnehmer	Info-Adresse	Termin
Netgen's Fragshow 15	Hamburg	200	http://netgen.lanparty.de/	15.1. bis 16.1.2000
In Sanity	Rinteln	100	www.lanparty-schaumburg.de/	21.1 bis 23.1.2000
Frag Attack	Lorsch/Hessen	200	www.fragattack.de	22.1 bis 23.1.2000
PC vs. Brain	Remscheid	120	http://lan.planetpidello.de/	29.1. bis 30.1.2000
Millenium 2000	Rüsselsheim	100	www.ogn.de/lan2000/	4.2 bis 6.2 2000
Lan-Party Höxter	Höxter/Westf.	150	www.ventourizen de.cx/	5.2. bis 6.2.2000
Lan-Day 2000	A-Eichgraben	200	www.cheats.at/landay/	11.2. bis 13.2.2000
Netznacht 2000	Bremen	200	www.netznacht.de/	18.2. bis 20.2.2000
Battlefield 2000	Oberdedingen	500	www.battlefield2000.de	24.3. bis 26.3.2000

Gerüchte, Szene

Ultima 9 Ascension

Die deutsche Version des Klassespiels **Ultima 9** verschiebt sich überraschend auf den 24.2.2000. EA Deutschland hat sich zu diesem Schritt entschlossen, nachdem viele Käufer in den USA teils massive Kritik geäußert hatten: **Ultima 9** sei aufgrund von Bugs und überzogenen Hardware-Anforderungen auf vielen Systemen quasi unspielbar. Auch in den USA gehen EA und Origin in die Offensive: Alle registrierten Käufer werden kostenlos eine neue, vollständig gepatchte Installations-CD erhalten. Der genaue Auslieferungstermin für die CD steht noch nicht fest. Alles weitere zum Spiele-Hit **Ultima 9** in unserer Titelstory.

Origin schickt in den USA registrierten Käufern gepatchte Installations-CDs.

Romero verliert

Daikatana ist wieder mal verschoben worden, diesmal auf den 21.1.2000, aber immerhin hat Ion Storms Launch-Party schon stattgefunden. Auf der Feier gab es eine kleine Sensation: Ein Fan schlug bei einem Deathmatch-Turnier Stardesigner John Romero, obwohl er die Karte vorher nicht kannte. Johns trockener Kommentar: »Der Junge ist gut.«



Austin Powers

Take 2 hat einen Lizenzvertrag mit New Line Cinema abgeschlossen, der den Amerikanern für vier Jahre die Exklusivrechte an PC-Programmen zu den beiden **Austin Powers**-Kinofilmen verleiht. Zwar ist noch nicht bekannt, in was für Spielen Take 2 den schlüpfrigen Spion vermarkten will, angeblich sollen die ersten jedoch bereits in diesem Jahr erscheinen. Hoffen wir, daß der Humor nicht ganz so tief unter die Gürtellinie sinkt wie im zweiten Film.

Spiele machen nicht brutal

Eine von der australischen Regierung in Auftrag gegebene Studie kommt zu dem Schluß, daß Computerspiele nicht gewalttätig machen. Die Autoren fanden keine Beweise für negative Auswirkungen auf Jugendliche und Kinder. Erfreuliche Neuigkeiten, da Actionspiele in jüngster Zeit immer wieder als angebliche Auslöser für Angriffe Jugendlicher gegen Lehrer und Mitschüler herhalten mußten.

In Brasilien sieht eine Bundesrichterin die Sache allerdings ganz anders: Sie hat den Verkauf diverser PC-Spiele, darunter **Requiem**, **Blood** und **Duke Nukem 3D**, verboten. Die Begründung: Ein Amokläufer, der für ein Blutbad in einem Kino in Sao Paulo verantwortlich ist, hatte behauptet, von **Duke Nukem 3D** inspiriert worden zu sein.

Börsenfieber (alle Angaben ohne Gewähr)

Hier eine Übersicht der Aktienkurse wichtiger Spielefirmen (in US-Dollar bzw. Euro). Wir drucken die Schlußkurse vom 20.12.99, dazu die Veränderung seit dem 19.11.99.

Firma	Währung	Kurs	Veränderung
Acclaim	US $	5,500	-26,67%
Activision	US $	15,125	+8,04%
Eidos	US $	91,000	+17,62%
Electronic Arts	US $	81,000	-11,96%
GT Interactive	US $	1,938	-4,43%
Hasbro	US $	17,625	-23,15%
Infogrames	Euro	137,000	+15,13%
Interplay	US $	3,000	+68,54%
Microsoft	US $	111,625	+29,80%
Phenomedia	Euro	25,200	*
Take 2	US $	13,500	+4,33%
THQ	US $	26,250	-47,96%
Ubi Soft	Euro	197,000	+23,13%

* Neu im Börsenfieber

RTL dreht auf

Nachdem RTL offenbar mit dem Erfolg von **Medicopter 117** zufrieden war, plant der Sender zusammen mit THQ weitere Spiele. Zusätzlich bringt RTL gemeinsam mit VCC (**Killer Loop**) ein Sportspiel namens **Skispringen 2000** heraus.



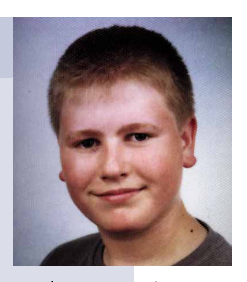
Spielen statt zugucken: RTL Skispringen 2000.

Der Gewinner des GameStar-PCs

Jubel, Trubel, Heiterkeit herrschen seit kurzem bei Axel Rosebrock (14) in Neuenkirchen. Er hat nämlich bei der Verlosung in Ausgabe 12/99 den traumhaften GameStar-PC gewonnen. Künftig kann der Action-Fan seine Lieblingsspiele Half-Life (dt.) und Need for Speed 4 auf einem absoluten Highend-Rechner daddeln.



Der GameStar-Rechner mit Highend-Komponenten wurde speziell zusammengestellt. Auf dem QDI-Mainboard tut ein auf 733 MHz getakteter Pentium III seinen Dienst, 256 MByte schnelles PC133-SD-RAM gehören ebenfalls dazu. Als Datenlieferanten dienen eine gigantische 34-GByte-Festplatte von IBM, ein NEC DVD-ROM und ein LS-120-Diskettenlaufwerk. Zur Datensicherung steht noch ein HP-8210I-CD-Brenner bereit. Für ungetrübten 3D-Spielspaß sorgt die Erazor X von Elsa. Der Eizo-21-Zoll-Monitor genügt auch allerhöchsten Ansprüchen. Für den guten Ton ist eine Soundblaster Live (Vollversion) zuständig, unterstützt von einem Subwoofersystem mit 300-Watt-Boxen. Bedienen kann Axel seinen neuen PC per Cherry-Tastatur und dem Mouseman Wheel von Logitech.



Hat den Traum-PC gewonnen: Axel Rosebrock (14).

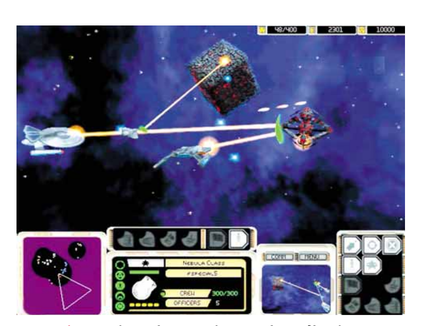
Spiele News

Freie Wahl für alle

Eidos und Activision haben angekündigt, Händler abzumahnen, die Importspiele verkaufen. Die Firmen begründen diese Aktion mit der Angst vor vorzeitiger Indizierung. Doch einem sauber auf den deutschen Markt angepaßten Titel macht eine indizierte US-Version eigentlich keine Probleme. Vielmehr sollen die Märkte hübsch getrennt gehalten werden, damit die US-Mutter der deutschen Niederlassung keine Konkurrenz macht. Aber warum muß der Käufer unter den internen Abrechnungsproblemen der Publisher leiden? Schließlich ist die Freiheit der Wahl das Ur-Recht des Konsumenten.

In einer idealen Welt wäre das weniger dramatisch: Da würden deutsche Versionen gut lokalisiert und gleichzeitig mit ihren US-Pendants erscheinen. Leider ist's nicht so: Schlampige Übersetzungen sind an der Tagesordnung, und meist erscheinen die US-Spiele Wochen früher, weil die deutsche Filiale den Termin nicht halten kann. Dabei liegt die Lösung auf der Hand: Man könnte offiziell eine US-Version mit deutscher Anleitung anbieten. Oder mehrere Sprachen auf einer CD unterbringen.

Gunnar Lott
Redakteur



Armada: Föderation und Borg im Clinch.



Team Fortress 2: Schießereien über einer italienischen Piazza haben Nebenwirkungen...

Team Fortress 2

Die weltweiten Kampfeinsätze von **Team Fortress 2** werden Sie auch ins sonnige Italien bringen. Valve bastelt gerade die entsprechenden Levels des 3D-Actionspiels, in dem Sie sich in Truppenverbänden mit anderen Online-Spielern oder mit KI-Kriegern anlegen. Wie die Entwickler jetzt bekanntgaben, wird es außerdem Nebenaufträge geben, deren Ausgang Auswirkungen auf spätere Einsätze haben kann. Sollte etwa ein spezieller Terrorist, der nur scheinbar keine Bedeutung hat, entkommen, dürfen Sie mit dem Bösewicht später erneut rechnen – und dann wird er sicherlich stärkere Waffen ins Feld führen.

Havas, ☎ (06103) 99 40 40

Star Trek: Armada

Die vier wichtigsten Rassen des Universums streiten im Echtzeit-Strategiespiel **Star Trek: Armada** um die Macht. Abgesehen von der Föderation werden Sie auch in den Rollen von Borg, Romulanern und Klingonen antreten können. Neben diversen Kriegsschiffen sollen – in arg grobem 3D dargestellt – Raumstationen und Trockendocks unter Ihrem Kommando stehen. Als Befehlshabender am heimischen PC können Sie feindliche Schiffe nicht nur zerstören, sondern auch kapern. Zum einen vergrößert das Ihre Armada, zum andern gibt's dann ein paar nette Grafikeffekte – wenn Sie etwa als Borg ein Schiff der Defiant-Klasse stibitzen, sehen Sie künftig allerlei grüne Zusatzgerätschaften am ehemaligen Föderationsstolz. Im März 2000 sollen die interstellaren Scharmützel beginnen.

Activision, ☎ (089) 96 11 88 50

Command&Conquer Renegade

Im letzten **Command&Conquer** gab es wenig Neues, im nächsten soll das anders sein: **C&C Renegade** ist ein reinrassiges Actionspiel, in dem Sie als Ein-Mann-Armee fiese Nod-Brüder aufmischen. Besondere Mühe steckt Westwood in die Grafik: Sammler sollen als riesige Mega-Laster umherrumpeln, Silos als durchsichtige Behälter in der Luft schweben, drinnen schwappt flüssiges Tiberium – jedenfalls, wenn Westwood die ehrgeizigen Pläne umsetzen kann. **Renegade** soll im Sommer 2000 fertig werden.

→ www.westwood.com



C&C Renegade: So sieht das 3D-Vorbild für den Tiberium-Sammler aus.

Beetle Crazy Cup

Ob Urlaub in Rimini oder Stau auf dem Weg zur Demo – der VW-Käfer hat die aufstrebende Bundesrepublik begleitet wie kein anderes Auto. Demnächst bekommt die Blechlegende unter dem Titel **Beetle Crazy Cup** endlich die verdiente Versoftung. In dem Programm von Infogrames kurven Sie nicht im neumodischen Design-Ei, sondern im Original-Käfer durch fünf Spielmodi. Beispielsweise geht's im Stadion durch einen schlammigen Cross-Kurs oder auf der Frischluft-Rennstrecke um die schnellste Zeit. Besonders spektakulär: Beim Monster-Hindernis-Parcours können Käferfahrer ihrer Verachtung gegenüber anderen Autos endlich mit besonders großen Gummireifen Ausdruck verleihen. Unsere Vorab-Version offenbarte neben schicker Grafik vor allem ein extrem einfaches Fahrverhalten. Ab März soll der Käfer über PC-Bildschirme knattern.

Infogrames, ☎ (0190) 51 05 50



Beetle Crazy Cup: Die Legende kehrt zurück.

Submarine Titans

Ellipse Studios haben im Dezember einen öffentlichen Beta-Test für ihr Unterwasser-Echtzeit-Strategiespiel **Submarine Titans** begonnen. Das Programm spielt sich in der Beta wie **StarCraft** am Meeresgrund und glänzt mit allen Extras, die Strategenherzen begehren: Deformierbares Terrain, Missionsgenerator, Einheiten-Erfahrung und drei einigermaßen unterschiedliche Parteien. Auch oft vermißte Features wie beispielsweise speicherbare Mehrspieler-Partien fehlen in **Submarine Titans** nicht. Der endgültige Unterwasserkrieg soll im 1. Quartal 2000 ausbrechen.

→ www.subtitans.de



Submarine Titans: Wie StarCraft unter Wasser.

Alice

Das ungewöhnlichste Actionspiel ist bei der sonst auf Bewährtes bedachten Firma Electronic Arts in der Mache: Auf Basis des Kinderbuch-Klassikers **Alice im Wunderland** entsteht das makaber-düstere **Alice**. Die Heldin wider Willen steuern Sie aus der **Tomb Raider**-Perspektive, unter anderem sollen Sie auf zweibeinige Monster-Fische oder Feuerteufelchen treffen. Sie begegnen auch durchgeknallten Kiddies, die das Wunderland ebenfalls retten wollten. Für optimale Optik soll die **Quake 3**-Engine sorgen. Auf ersten Bildern unterscheidet sich **Alice** kaum von genre-typischen Umgebungen. Später im Entwicklungsprozeß soll sich das ändern. Derzeit basteln die Designer beispielsweise an einem Garten, den Alice in Ameisengröße durchquert.

→ www.ea.com



Alice: Schöne Grafik dank Quake-3-Engine.

Chimera Project

Dumm gelaufen: Da erteilt Ihnen eine Hightech-Firma einen harmlosen Auftrag, und dann stecken Sie plötzlich allein auf einem fremden Planeten mit grimmigen Aliens fest. Im Rollenspiel **Chimera Project** müssen Sie die Pläne der Firma vereiteln. Ähnlich wie im Origin-Klassiker **Crusader** geht's nicht nur darum, möglichst viele Aliens über den Jordan zu schicken. Auch gegen per Videokamera oder Bewegungsmelder ausgelöste Fallen müssen Sie sich etwas einfallen lassen. Auf ersten Bildern macht **Chimera Project** einen spannenden Eindruck, vor allem die gerenderten Umgebungen sind schön. Außerdem haben die Designer von Clockwork mit dem guten, wenn auch erfolglosen **Enemy Infestation** bewiesen, daß sie etwas von ihrem Handwerk verstehen.

→ www.microforte.com.au



Chimera Project: Abenteuer auf einer fremden Welt.

Leser-Charts

Platz		Spiel
1	[1]	Age of Empires 2
2	[3]	Half-Life
3	[4]	Grand Theft Auto 2
4	[2]	Command&Conquer 3
5	NEU	Fifa 2000
6	NEU	Unreal Tournament
7	[5]	StarCraft
8	[10]	System Shock 2
9	[15]	Baldur's Gate
10	[7]	Unreal
11	[6]	Diablo
12	[8]	NHL 2000
13	[14]	Homeworld
14	NEU	Earth 2150
15	NEU	Delta Force 2
16	[12]	Die Siedler 3
17	[9]	Driver
18	[18]	Drakan
19	[11]	Need for Speed 4
20	[13]	Anno 1602

Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.

Spiele News



Auf CD: exklusives Video-Special

Shogun

Die Engländer von Creative Assembly legen derzeit letzte Hand an ihr Strategiespiel **Shogun: Total War**, in dem Sie die Führung eines mächtigen Fürstenhauses übernehmen. Ihr erklärtes Ziel: Ganz Japan unter Ihr Banner zu zwingen. Wie beim mißglückten **Braveheart** wechselt das Programm von einem



Shogun: Kampf der Riesenarmeen ums alte Japan.

brettspielartigen Strategiemodus in einen aufwendigen 3D-Kampfmodus, wenn Sie eine Schlacht gegen einen Konkurrenz-Daimyo beginnen. In den epischen Auseinandersetzungen stehen sich riesige Armeen mit bis zu 5.000 Samurai gegenüber, die alle auch einzeln angewählt werden können. Potentielle Japan-Eroberer können vermutlich noch im 1. Quartal 2000 angreifen.

Creative Assembly, www.totalwar.com

Stupid Invaders

Aliens in Einmachgläsern, ein schräger Wissenschaftler namens Dr. S und die überraschenden Folgen eines Picknicks bilden den Hintergrund für das Adventure **Stupid Invaders**: Fünf der ehemals in Formaldehyd getränkten Außerirdischen springen plötzlich frei umher. Sie spielen abwechselnd eine der Kreaturen und müssen bis zum Happyend vor



Stupid Invaders: Schräges Adventure mit fünf ebenso schrägen Außerirdischen.

Dr. S samt seines psychopathischen Assistenten auf der Hut sein. Das schräge Programm soll nicht nur Sciencefiction-Filme auf die Schippe nehmen, sondern auch diverse PC-Spieleklassiker, darunter vor allem ältere LucasArts-Titel wie **Manic Mansion** oder **Day of the Tentacle** – für Veteranen, die sich daran erinnern, eine spannende Sache. Im März 2000 soll das Programm erscheinen.

Ubi Soft, ☎ (0211) 338 00 44 66

Tzar

Das Königreich liegt in Trümmern, Banditen ziehen durchs Land – und Ihre Aufgabe in **Tzar** wird es sein, wieder für Frieden zu sorgen. In dem Mix aus Aufbauspiel und Echtzeit-Strategie sollen Sie sich durch rund 25 Missionen vom armen Bauern zum Fürsten der Befreiungsarmee hocharbeiten. Im späteren Spiel kommandieren Sie neben Bogenschützen und Rittern auch Drachen und Magier. Spielerisch wird **Tzar** – sieht man vom wechselnden Klima mit echten Auswirkungen ab – eher konventionelle Kost bieten, dafür wirkt die detaillierte Grafik um so netter. Geplanter Veröffentlichungstermin: Februar 2000.

Take 2, ☎ (0190) 87 32 68 36

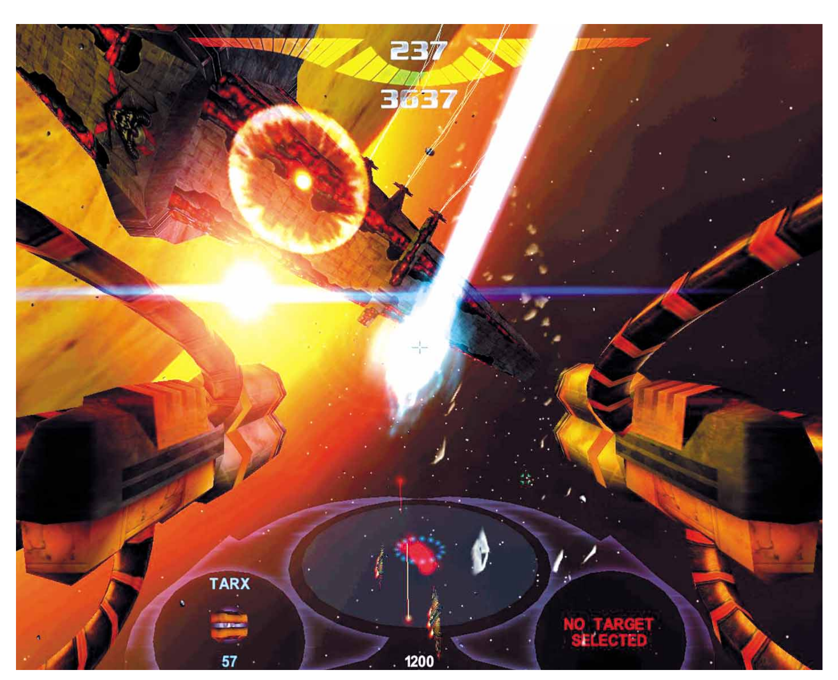


Tzar: Vom Bauernsohn zum obersten Befreier des Landes.

GameStar-Charts Januar Februar

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	Ultima 9	Rollenspiel	Origin	92%
2	NBA Live 2000	Sportspiel	EA Sports	88%
3	Wheel of Time	3D-Action	Legend	87%
4	USAF	Flugsimulation	Jane's	87%
5	Asheron's Call	Online-Rollenspiel	Microsoft	86%
6	Links LS 2000	Sportspiel	Microsoft	86%
7	Tomb Raider 4	Action-Adventure	Eidos	83%
8	Indiana Jones 5	Action-Adventure	LucasArts	82%
9	Planescape Torment	Rollenspiel	Interplay	82%
10	Theme Park World	Aufbauspiel	Bullfrog	81%
11	SWAT 3	3D-Action	Sierra	80%
12	Killer Loop	Action-Rennspiel	Crave	80%
13	Thandor	Echtzeit-Strategie	Innonics	79%
14	Rally Champ. 2000	Rennspiel	Ubi Soft	79%
15	Delta Force 2	3D-Action	NovaLogic	79%
16	Fantastic Journey	Flipper	Empire	79%
17	Urban Chaos	Actionspiel	Eidos	78%
18	Star Trek: Der Aufstand	Adventure	Activision	78%
19	Tarzan	Actionspiel	Disney	78%
20	Supreme Snowboarding	Sportspiel	Infogrames	77%

Die 20 besten PC-Spiele im Januar und Februar. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 1/2000 und 2/2000.


Big Bang: Rayland lädt Sie ein zum Ballern, bis die Kanonenrohre glühen.

Tips&Tricks-Sonderheft

Das erste GameStar-Sonderheft ist im Handel erhältlich. Für 14,80 gibt's eine geballte Ladung Tips& Tricks auf 240 Seiten: Detaillierte Schritt-für-Schritt-Lösungen, gewiefte Taktiken und mehr als 2.000 Kurztips und Cheats. Abgerundet wird das Angebot von einer randvollen CD mit Patches, Cheatprogrammen und der Cheat-Datenbank Dirty Little Helper. Als Bonus finden Sie auf der Silberscheibe was zum Spielen: die Vollversion von Flight Unlimited.



Big Bang

Der Name ist Programm: Im Actionspiel **Big Bang** knallt es an allen Ecken. Und zwar gewaltig. Denn was das junge Pariser Entwicklerteam Rayland an Grafikeffekten auffährt, kann sich sehen lassen. Im Cockpit eines Raumjägers ballern Sie, bis die Rohre glühen, beharken wendige Alienjäger oder gigantische Mutterschiffe und sammeln Waffen-Upgrades. Dabei sollen die Missionen eher simpel gestrickt sein, und auch von der Story sollten Sie nicht zuviel erwarten – mit Spaceoperas wie **Freespace 2** will sich **Big Bang** erst gar nicht messen.

Acclaim, (01805) 33 55 55

Die Gilde

Wer hätte das gedacht? Die echte Familie Fugger verhindert gerichtlich, daß Infogrames' Die **Fugger 2**-Nachfolger den geschichtsträchtigen Namen führen darf. Statt dessen heißt die neue Wirtschaftssimulation **Die Gilde**. Spielerisch versuchen die Entwickler, neue Wege zu gehen. Statt nur mit Waren zu handeln und zu schachern, sollen Sie 200 Jahre Familiengeschichte zwischen 1400 und 1600 gestalten können. Sie suchen sich einen von 60 Berufen aus und bemühen sich, als Handwerker, Stadtwache oder Bürgermeister Karriere zu machen. Wer mag, darf auch als Dieb zu zweifelhaftem Ruhm kommen. Geplante Veröffentlichung: Juni 2000.

Infogrames, (0190) 51 05 50


Die Gilde: Schöner Fugger-Nachfolger.

Verkaufs-Charts

Platz		Spiel
1	NEU	Tomb Raider 4
2	[1]	Age of Empires 2
3	[2]	Fifa 2000
4	NEU	Indiana Jones 5
5	NEU	Pharao
6	NEU	Unreal Tournament
7	NEU	Theme Park World
8	[9]	Anno 1602
9	NEU	Flight Simulator 2000
10	[10]	Autobahn Raser 2
11	NEU	Tarzan
12	[3]	Grand Theft Auto 2
13	[8]	Catan – Die erste Insel
14	[7]	Command&Conquer 3
15	NEU	Wheel of Time
16	[-]	Bundesliga 2000
17	NEU	Freespace 2
18	[20]	Delta Force 2
19	[4]	Kicker Fußball Manager
20	NEU	NBA Live 2000

Erhebungszeitraum: Dezember'99; nach den Verkaufszahlen von SATURN

Wizardry 8

Von SirTech, den Machern von **Jagged Alliance 2**, ist man Verspätungen gewohnt. Auch an dem klassischen 3D-Rollenspiel **Wizardry 8** basteln die Kanadier schon seit Ewigkeiten herum. Mittlerweile soll sich der Titel aber der Fertigstellung nähern: Im 1. Quartal 2000 dürfen Sie eine sechsköpfige Party durch die grafisch sehr aufwendigen Fantasy-Lande von Dominus führen. Für hartgesottene Fans mit gutem Archiv: Charaktere aus den Vorgängern sollen importierbar sein. PS

→ www.sir-tech.com


Wizardry 8: Rollenspiel von den JA2-Machern.

Technik News



Mit dem neuen Pentium III/800 nähert sich Intel wieder ein Stück der Gigahertz-Schallmauer.

Kampf dem Hitzetod

Eigentlich gut, diese Idee von 3Dfx. Wenn die Stromversorgung des Mainboards nicht mehr ausreicht, bekommt die neue Karte eben ein eigenes Netzteil spendiert. Damit entzieht man sich dem Ärger vieler Kunden, deren Platinen kaum dem Stromhunger einer Voodoo 3 gewachsen sind.



Was 3Dfx jedoch übersieht, ist die Tatsache, daß die zwei oder vier Chips der Voodoo 4 und 5 auch zwei- bis viermal soviel Wärme abgeben. Richtig tropisch wird es, wenn im Gehäuse noch ein dicker Pentium III und vielleicht zwei hochdrehende Festplatten stecken. Denn an keiner anderen Komponente ist die technische Evolution so spurlos vorübergegangen wie am PC-Gehäuse. Die meisten Lüfter sind immer noch so dimensioniert, als müßten sie nur die Abwärme eines uralten 386ers beseitigen. Ich bin gespannt, wann sich die Hersteller endlich Gedanken machen, wie man die Wärme effektiv wieder ableitet, die moderne hochgetaktete Komponenten nun mal verursachen.

Apple zeigt schon seit einiger Zeit mit seiner G-Baureihe, wie man eine gute Kühlung klug und unaufdringlich in geschlossenen Gehäusen unterbringt. Warum ist bislang als einziger namhafter Hersteller nur Dell auf die Idee gekommen, so etwas für PC-Gehäuse zu entwickeln?

Walter Reindl
Hardware-Redakteur

Pentium III und Athlon mit 800 MHz

Intel liefert ab sofort die bisher schnellsten **Pentium III**-Prozessoren an den Handel aus. Die neuen Modelle sind mit 750 und 800 MHz getaktet und in 0,18-Mikron-Technik gefertigt. AMD ist allerdings auch nicht untätig, auf den erst Anfang Dezember vorgestellten **Athlon 750** folgte inzwischen bereits eine Variante mit 800 MHz; das Spitzenmodell mit 900 MHz soll Anfang 2000 in Serienfertigung gehen. AMDs Prozessoren werden aber voraussichtlich nicht in großen Stückzahlen verfügbar sein, weshalb Intel Boden gutmachen könnte.
www.intel.de

Windows 2000 ist fertig

Allen Unkenrufen zum Trotz hat Microsoft am 15. Dezember die Entwicklung von **Windows 2000** abgeschlossen und die Master-CDs an die Preßwerke ausgeliefert. Ab dem 24. Februar soll das neue Betriebssystem in Deutschland verfügbar sein, allerdings stehen die Preise noch nicht fest. Die US-Vollversion soll umgerechnet knapp 580 Mark kosten, Updates sind billiger zu haben. Als Reaktion auf die Fertigstellung schoß der Kurs der Microsoft-Aktie am Folgetag um knapp 10 Prozent nach oben.
www.microsoft.de



Windows 2000 ist fertig und soll noch Mitte Februar in Deutschland erscheinen.

Geforce-Nachfolger

Anscheinend hat Nvidia das Design des **Geforce**-Nachfolgers mit dem Codenamen **NV15** bereits abgeschlossen, noch im März 2000 sollen die ersten Modelle verfügbar sein. Damit kann der ehrgeizige Plan, alle sechs Monate einen neuen Chip zu präsentieren, wohl eingehalten werden. Beim **NV15** handelt es sich in erster Linie um eine überarbeitete Version des **Geforce 256**, die durch die bessere Fertigung in 0,18-Mikron-Technik mit bis zu 200 MHz Taktfrequenz laufen soll. Der **NV15** soll bis zu 96 MByte des pfeilschnellen DDR SGRAM ansprechen können. Bei den derzeitigen Speicherpreisen wird Nvidias Spitzenmodell also vermutlich ein teures Vergnügen werden.
www.nvidia.com

Neues DirectX

Seit dem 17. Dezember gibt es eine neue Version von **DirectX 7**. Das Update mit der Versionsnummer 7a enthält neue Direct-Input-Treiber und behebt Fehler, die in Verbindung mit Joysticks und USB-Geräten aufgetreten waren. Laut Microsoft war auch eine Anpassung für 3D-Karten der neuesten Generation nötig. Unter www.microsoft.com/directx/homeuser/downloads/default.asp steht **DirectX 7a** zum Download bereit.
www.microsoft.de



Das günstige P750 liegt gut in der Hand und bietet Spielern sowohl Analog- als auch Digitalsteuerung.

Neue Saitek-Pads

Das mit rund 70 Mark Straßenpreis recht günstige Saitek P750 eröffnet die neue Gamepad-Reihe des Zubehörherstellers. An der Rückseite des Gehäuses (für kleine bis normale Hände) warten vier angenehm angeordnete Trigger; vier leicht schwammige Feuerknöpfe liegen nebst Shift-, Start- und Modus-Button auf der Oberseite. Links daneben ruht der Daumen entweder auf einem digitalen Steuerkreuz oder einem kleinen Analogknüppel. Abgerundet wird das Ganze von einem Schubregler in der Mitte. Das P750 findet dank Doppelkabel sowohl am Joystick-Port als auch an USB-Buchsen Anschluß und läßt sich mit der mitgelieferten Software programmieren. Die mit Force-Feedback ausgestatteten Modelle PX2500 und PX3000 bieten für 60 und 100 Mark einen zweiten Analogstick respektive die von Microsoft lizenzierte Tilt-Technologie, bei der man die Spielfigur durch Kippbewegungen steuert.
www.saitek.de

Neue Voodoo-Treiber

3Dfx hat für seine aktuellen Voodoo 3-Karten neue Treiber veröffentlicht. Die aktuelle Software mit der Versionsnummer 1.03.05 behebt Probleme mit einigen Spielen und Intel-Prozessoren. Außerdem enthält sie einen verbesserten Open-GL-Treiber (ICD). Sie läuft nur mit Voodoo 3 2000/3000-Karten (PCI und AGP) und setzt ein installiertes DirectX 7 voraus. Der Treiber steht auf www.3dfxgamers.com zum Download bereit. Nur die Besitzer von Voodoo 3 3500-Karten müssen sich noch ein wenig gedulden, ein Update ist erst für Ende Januar angekündigt.
www.3dfx.com

S3 kauft Number Nine

Nach dem Aufkauf von Diamond will S3 auch den finanziell angeschlagenen Grafikkartenhersteller Number Nine übernehmen. Number Nine belieferte bislang unter anderem IBM mit Grafikkarten auf S3-Basis, nun will sich S3 das lukrative Geschäft komplett einverleiben. Außerdem erhofft sich S3 von der Aktion eine Stärkung der hauseigenen Entwicklungsabteilung.
www.nine.com



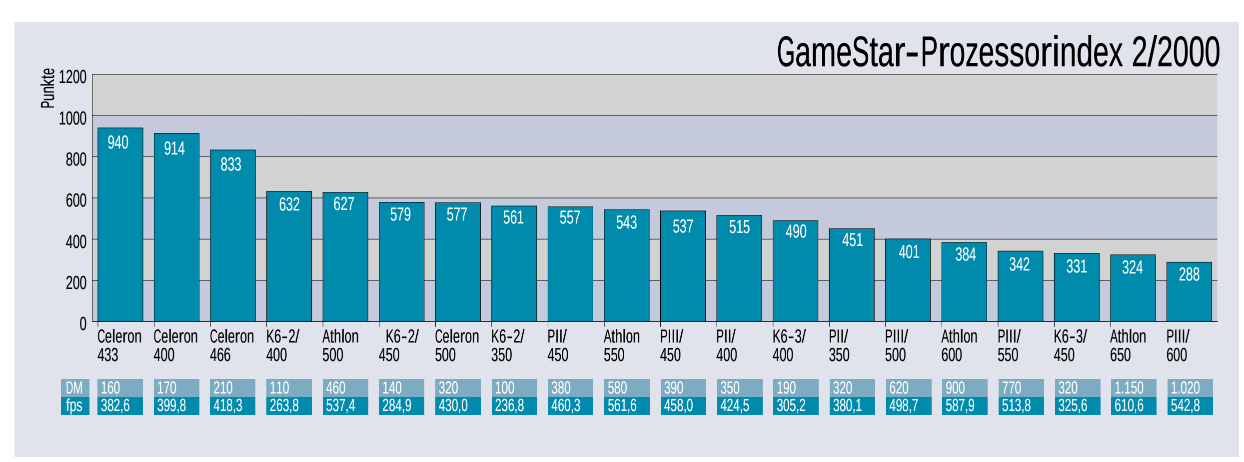
Number Nine soll Teil von S3 werden.

Everglide Mauspads

3D-Actionprofis, die auf der Suche nach dem richtigen Untergrund für ihren Computernager sind, werden beim amerikanischen Hersteller Everglide fündig. Wie wir im Praxistest herausgefunden haben, ermöglichen die ovalförmigen Attack-Pads der Firma durch eine ganz spezielle Oberflächenbeschichtung extrem schnelle und präzise Bewegungen – ideal für zeitkritische Deathmatches. Die glatten und dennoch griffigen Mauspads gibt es in weiß und schwarz sowie mit einem schicken Logo von Quake 3 Arena für satte 34 Mark. Bei längeren Spiele-Sitzungen können die ungewöhnlich dicken Unterlagen allerdings Handgelenk-Schmerzen verursachen. WR
www.everglide.de



Das Everglide-Mousepad für 3D-Actionspiele.



Die Zahl im Balken gibt das Preis-Leistungs-Verhältnis des Prozessors an. Sie errechnet sich aus dem Quadrat der im Test erreichten fps, geteilt durch den Kaufpreis des Prozessors.



Westwoods Attacke auf Blizzard

Diablo 2

Während sich Blizzards Diablo 2

Westwoods für Februar geplantes

Wir vergleichen die wichtigsten Ele-

Alle Welt wartet gebannt auf Diablo 2, den Nachfolger zum Action-Rollenspiel-Hit von 1997. Doch mittlerweile gibt's einen gefährlichen Konkurrenten. Das Spiel, das Diablo 2 besiegen soll, hört auf den Namen Nox und stammt von keiner geringeren Firma als dem Command&Conquer-Hersteller Westwood. Die Aufgabe des Emporkömmlings ist keine leichte: Um gegen das unverwüstliche Spielprinzip des Favoriten bestehen zu können, muß Westwood tief in die Design-Trickkiste greifen.

Hack and Slay

Beide Spiele setzen auf das gleiche einfache Grundkonzept: Eingängige Bedienung und spritzige Actionkämpfe.

1. Die Story

Das war ja abzusehen: Der Erzbösewicht Diablo, im ersten Teil bezwungen, bricht aus und versucht, seine beiden dämonischen Brüder zu befreien. Er hinterläßt einen Pfad der Verwüstung, dem Sie als Held folgen. Die Story war alles andere als die Stärke des ersten Diablo; das soll nun besser werden. Vier unterschiedliche Regionen, massenhaft Quests und viele laberfreudige NPCs sollen für Abwechslung sorgen.
Prognose: Storymäßig liegt Diablo 2 vermutlich deutlich vorn.

Die Geschichte von Nox klingt leicht durchgeknallt: Den Automechaniker Jack verschlägt es von der Erde in die Welt von Nox, wo er sofort Weltrettungsaufgaben übertragen bekommt. Denn nur er kann der fiesen Hexe Hecubah Einhalt gebieten. Je nach gewähltem Charakter gibt's eine leicht abgewandelte Story, die sich im Spielverlauf aber nicht sonderlich weiterentwickelt; Kampfaction steht im Vordergrund.
Prognose: Die 08/15-Story wirkt vergleichsweise aufgesetzt.



Diablo 2: In Dialogen geben NPCs Hinweise auf Diablos Treiben.



Nox: Die Hexe Hecubah haust in einem schwer bewachten Palast.

vs. Nox

weiter verzögert, mausert sich

Nox zum ernsthaften Konkurrenten.

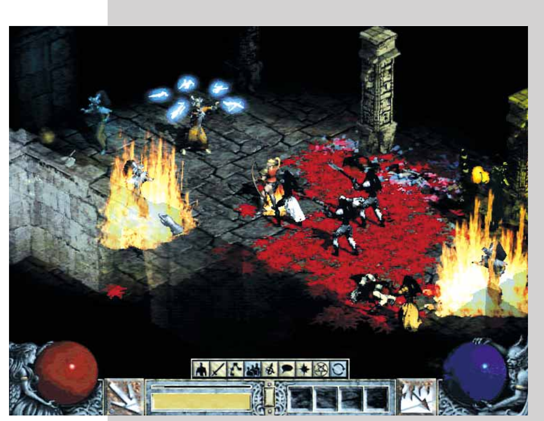
mente der beiden Action-Rollenspiele.



Grund genug, die beiden Kandidaten für den Thron der Action-Rollenspiele einer gründlichen Vorabprüfung zu unterziehen. Welche Helden schickt Nox ins Rennen, welche Grafikkunststücke erwarten Sie bei Diablo 2? Unser Vergleich gibt die Antworten. In den sechs wichtigsten Kategorien müssen sich die Kontrahenten aneinander messen. Am Ende jeder Disziplin geben wir eine Prognose ab, wer im fertigen Spiel die Nase vorn haben dürfte. Abschließend können wir natürlich erst die finalen Versionen bewerten, die im Februar (Nox) und März (Diablo 2) kommen sollen. Dabei ist zu berücksichtigen, daß beide Hersteller als Verspätungskünstler gelten... CS

2. Das Spielprinzip

In Höhlen fühlt sich jeder Diablo-Fan heimisch, aber in der Welt von Diablo 2 kommen auch Frischluft-Freunde auf ihre Kosten. Ihren Helden scheuchen Sie durch monsterverseuchte Wälder, Wüsten und Städte. Das Spiel ist in vier Kapitel unterteilt, derzeit arbeitet Blizzard fast ausschließlich am letzten, in dem die große Entscheidungsschlacht stattfinden soll. Maßgeblich für Ihren Erfolg in Diablo 2 wird sein, daß Sie die Charakter-Eigenschaften Ihrer Spielfigur möglichst effektiv ausbauen. Dabei bietet das Spiel einen verzweigenden Fähigkeiten-Baum. Um etwa durchschlagskräftige Zauber loszulassen, wollen erst einmal die Basissprüche gelernt sein. Das Spielprinzip ist insgesamt komplexer, die Spielwelt glaubhafter.



Diablo 2: Jetzt wird's für die Amazone eng im Dungeon, denn die Gegnerhorden attackieren gleichzeitig mit Waffen und Kampfzaubern.

Prognose: Diablo 2 hat dank größerer Vielfalt die Nase vorn.

Die Ähnlichkeiten zu Diablo sind nicht zu übersehen, trotzdem hat Nox seine Wurzeln eher in fernerer Vergangenheit: Die simplen Actionkämpfe des Spielhallen-Klassikers Gauntlet standen Pate für Westwoods Spiel. Nox soll denn auch temporeicher ausfallen als Diablo 2; gute Reflexe und schnelle Reaktionen sichern Ihnen in den Dungeons das Überleben. Magie spielt eine wesentliche Rolle, über 80 Zauber sollen zur Auswahl stehen. Die magischen Sprüche können Sie geschickt kombinieren. Ihre Zaubereien und Prügelfertigkeiten werden Sie sowohl im Freien als auch in Gebäuden einsetzen dürfen. Allerdings ist die Spielwelt stärker in Abschnitte unterteilt als bei Diablo 2, sie soll aus 33 unabhängigen Levels bestehen.

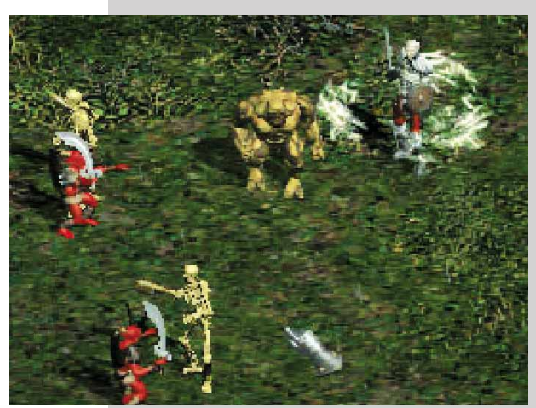


Nox: Die geschickte Kombination von Zaubersprüchen macht auch aus überlegenen Monstern ruckzuck magisches Kleinholz.

Prognose: Nox wird wegen Spielwelt-Defiziten zweiter Sieger.

3. Die Helden

Die Zahl der Charaktere ist seit dem ersten **Diablo** von drei auf fünf angewachsen. Wenn Sie sich am liebsten mit handfesten Waffen in den Kampf stürzen, dürfen Sie zwischen der Amazone, dem Paladin und dem Barbaren wählen. Sollte Ihnen der Sinn mehr nach magischen Spielereien stehen, warten Magierin und der Nekromant bereits in ihren Startlöchern. Ihre Heldenwahl hat zwar keine Auswirkungen auf die Story, wohl aber auf die Waffen, Sprüche und Fähigkeiten, die Sie im Spielverlauf nutzen dürfen. Jeder der fünf Charaktere soll unterschiedliche Spezialfähigkeiten lernen und sie in mehreren Stufen nach Wunsch verbessern können. Dazu verteilen Sie Skillpunkte, die Sie bei jedem Levelaufstieg gewinnen.



Diablo 2: Der Nekromant (oben rechts) wurde als letzter Charakter fertig. Hier beschwört er Skelette, die ihn im Kampf unterstützen.

Prognose: Diablo 2 gewinnt durch ausgefeiltere Heroen.

Im Gegensatz zu den fünf Charakterklassen in **Diablo 2** kann **Nox** nur mit drei Heldentypen aufwarten. Diese sollen sich dafür nicht nur in den Fähigkeiten unterscheiden, sondern auch einer unterschiedlichen Storyline folgen. Der Ritter ist ein Meister der Waffen; er beherrscht nur wenige Zauber, aber einige Spezialfähigkeiten (wie »Gegenstände reparieren«). Als Magier verfügen Sie über ein gewaltiges Arsenal an Sprüchen und können zudem magische Fallen auslegen. Die füttern Sie mit bis zu drei Zaubern; wenn Gegner hineintapsen, entlädt sich ein Gewitter aus geballter Magie. Der Beschwörer ruft hilfreiche Kreaturen herbei; diese dürfen Sie zwar nicht direkt steuern, aber ihnen einfache Befehle erteilen.

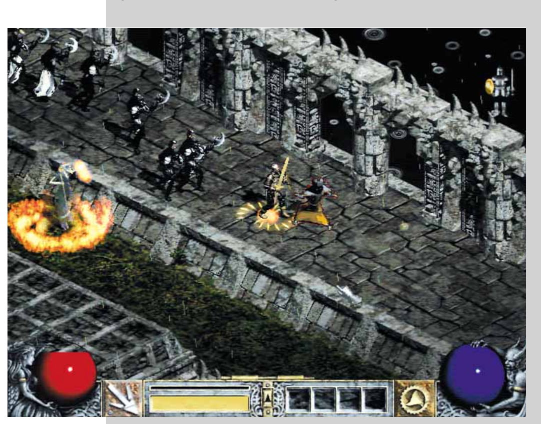


Nox: Magische Feuerbälle gehören zu den Fingerübungen des Beschwörers – wenn's richtig ernst wird, ruft er Monster herbei.

Prognose: Wegen der blasseren Helden hinkt Nox hinterher.

4. Die Kämpfe

Diablo 2 fährt wieder das bewährte »ein Klick, ein Schlag«-Prinzip auf. Neben den üblichen Attacken dürfen Ihre Helden nun auch Gegenstände auf Feinde werfen oder ihnen einen Schild vor die Brust donnern. Wenn zu viele Gegner zugleich auf Sie eindringen, helfen Zauber wie der Feuerring aus der Klemme. Gefallene Feinde dienen Ihnen als skurriles Nachschublager für wichtige Gegenstände; per Convert-Spruch soll jeder Held Glieder in nützlichen Kram verwandeln können, etwa Zombieaugen in Manatränke. Daneben gibt's Boni für bestimmte Waffen-Rüstungs-Kombinationen. Dadurch wird der angeborene Jäger-und-Sammler-Trieb der Rollenspielgemeinde noch stärker angespornt.



Diablo 2: Unser Paladin auf der Flucht vor Hellebardieren; draußen hinterlassen Regentropfen Kreise auf dem Schlammboden.

Prognose: Die Kämpfe betonen mehr Dauerklicken als Taktik.

Nox spielt sich sehr schnell und actionbetont, ohne daß dabei Taktik zu kurz kommt. Je nachdem, welche Spielfigur Sie gewählt haben, sollen andere Kniffe zum Ziel führen. Als Ritter gehen Sie zwangsläufig zum Nahkampf über, schwächliche Magier halten Feinde lieber mit Sprüchen auf Distanz. Die Maussteuerung soll genauso unkompliziert werden wie bei **Diablo 2**. Ihre Formeln wählen Sie per Klick aus einem ständig sichtbaren Spruchgürtel, dessen Plätze Sie mit Ihren Favoriten bestücken können. Viele Zauber sollen erst in der Kombination Ihre volle Wirkung entfalten; so frieren Sie etwa ein Monster zunächst ein, um dann einen Steinhagel auf den wehrlosen Gegner niederprasseln zu lassen.



Nox: Oger umzingeln den axtbewehrten Krieger, der sich mit einem Feuerring schützt. Doch der erste Grünhäuter bricht schon durch.

Prognose: Nox gewinnt dank der taktischen Kampfaction.

5. Die Grafik

Blizzard ist für toll animierte Bitmap-Figuren berühmt, auch Diablo 2 wird vom liebevollst gezeichneten Bestiarium leben. Ein Bonbon: Jeder Ausrüstungsgegenstand wird am Körper Ihrer Figur erscheinen. Das Programm unterstützt 3Dfx-Karten, um aufgepeppte Feuereffekte oder Zaubereien zu präsentieren. Vier Landstriche werden Sie bereisen, die alle einen eigenen, aber etwas eintönigen Grafikstil aufweisen werden.



Diablo 2: Die Bitmap-Grafik bietet Hardware-verschönerte Effekte, etwa solche Feuerbälle.

Prognose: Diablo 2 hat die altbackenere Grafik.

Westwood nennt das Grafiksystem für Nox stolz »TrueSight«. Damit können Sie nur die Teile der Umgebung sehen, auf die Ihre Figur eine direkte Sichtlinie hat. Wenn Säulen oder Felsen den Blick versperren, bleibt dahinter alles schwarz. Die Schatten bewegen sich mit, wenn Ihr Held läuft. Viele der Objekte sollen übrigens nicht nur Staffage sein. So kann Ihr verfolgter Kämpfer schwere Kisten als Barriere vor Türen schieben.

Nox: Echte Sichtlinien - von der Stoßzahnwand verdeckte Bereiche bleiben dunkel.

Prognose: Grafisch hängt Nox Diablo 2 ab.

6. Multiplayer

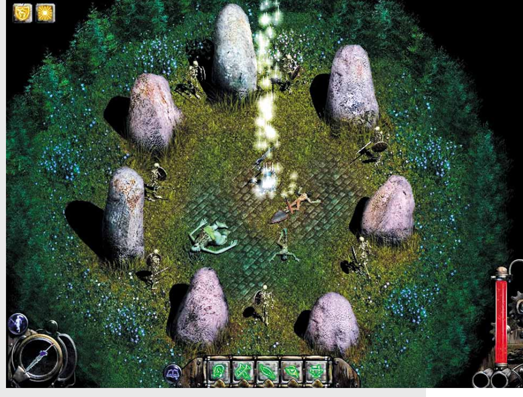
Blizzards Battlenet soll Diablo 2 noch ein gutes Stück spannender machen. Die Spielerzahl wurde auf acht Leute pro Partie verdoppelt, besonders erfolgreiche Kämpen dürfen auf einen Platz in der Rangliste hoffen. Gefundene Gegenstände sollen Sie anderen Spielern zum Tausch anbieten können. Verschiedene Spielvarianten à la Deathmatch sind nicht geplant, Sie werden nach wie vor als Team die Welt durchstöbern.



Diablo 2: Ohne gutes Teamplay haben Sie im Battlenet nur wenig Chancen auf Freunde.

Prognose: Unentschieden – aber Battlenet-Bonus für Diablo 2.

Eine satte Auswahl von Spielmodi ist schon angekündigt: Vom Deathmatch mit bis zu acht Teilnehmern über Teamplay bis hin zu Capture the Flag werden alle populären Varianten bedient. Als Dreingabe soll es skurrile Spielarten geben; zum Beispiel die Variante Hot Potatoe, in der Sie einen verfluchten Schädel an die Mitspieler loswerden müssen, bevor er Ihre Lebensenergie bis zum letzten Hitpoint aufzehrt.



Nox: In der Deathmatch-Variante »King of the Hill« müssen Sie strategische Positionen halten.

Prognose: Team-Spaß kleiner; mehr Modi und Instant-Action.

Diablo 2

Genre: Action-Rollenspiel
Hersteller: Blizzard
Termin: März 2000
Ersteindruck: Ausgezeichnet

Martin Deppe: »Im Direktvergleich hat Diablo 2 knapp die Nase vorn. Das bewährte System wird sinnvoll verbessert, coole Ideen wie die langsame Talententwicklung bringen Tiefe ins Spiel. Die fünf Charaktere versprechen eine enorme Wiederspielbarkeit – sieht ganz danach aus, als würde Diablo 2 abermals extrem populär werden.«

Nox

Genre: Action-Rollenspiel
Hersteller: Westwood
Termin: Februar 2000
Ersteindruck: Sehr gut

Christian Schmidt: »Nox greift Diablo 2 ausgerechnet auf dessen angestammten Terrain an – bei den Multiplayer-modi. In Sachen Variantenreichtum übertrumpft Westwoods Emporkömmling den Titelverteidiger zwar, langfristig dürfte Diablo 2 durchs Battlenet aber gewinnen. Nox sieht dafür besser aus und ist spürbar actionreicher.«

Kinoreife Supergrafik

Halo

Schöner schießt es sich nirgendwo: Mit unglaublich tollen Effekten und spannenden Spielideen könnte Halo das Action-Highlight 2000 werden.



Im Kampf gegen die Außerirdischen ist nicht nur ein schneller Finger am Abzug gefragt, sondern auch fahrerisches Können.

Aus und vorbei – die Epoche der Videosequenzen könnte bald der Vergangenheit angehören. Wenn bislang ein Spielehersteller dem Publikum besonders spektakuläre Grafiken bieten oder einfach nur ein paar hübsche Bilder auf die Packungsrückseite drucken wollte, sperrte er seinen Grafiker mit einer Highend-Workstation ein paar Monate lang im Keller ein. Aus detaillierten Einzelbildern entstand in mühevoller Handarbeit ein Film, der zwischen den eigentlichen Spielabschnitten für optischen Glamour sorgte. Schön anzusehen, aber nicht interaktiv. Denn in die phantasievollen Verfolgungsjagden oder die bombastischen Massenschlachten kann der Spieler am Monitor nicht direkt eingreifen. Das Actionspiel **Halo** soll den genialen Look erstklassiger Rendersequenzen bieten – als Spielgrafik. Die Bilder in diesem Artikel wurden (laut Hersteller) nicht gerendert, sondern in Echtzeit am Monitor berechnet, und Sie könnten jederzeit selbst mitmischen. Bei einem Präsentationstermin erlebten wir just das mit – überirdisch schöne 3D-Grafik auf einem Pentium III.

Kampf ums Überleben

Auf der Welt von **Halo** landen Sie durch ein Unglück: Ihr Raumschiff, beladen mit knapp 1.000 Zivilisten und gut 800 schwerbewaffneten Soldaten, muß auf dem Sternenring notlanden. Das gleiche ist schon einigen Schiffen anderer Rassen passiert, und ähnlich wie in **Unreal**

entspinnt sich ein erbitterter Streit ums Überleben und die Vorherrschaft. Ihre Hauptfeinde heißen Covenant. Diese fiesen Außerirdischen halten wenig von intergalaktischer Völkerverständigung, sondern greifen sofort zur Laserkanone. Welche weiteren Arten von Aliens ihnen das interstellare Leben schwermachen, ist derzeit noch unbekannt; die Entwickler bei Bungie planen aber, noch mindestens drei andere Rassen einzuladen – mitsamt Maschinenpark und Waffensystemen.



Nur selten sind Sie in geschlossenen Räumen wie Bauwerken oder Höhlen unterwegs.

Krieg der Welten

Außerirdische Hover-Panzer gleiten langsam einen Berghang hinunter, fremdartige Fluggeräte ziehen leise ihre Runden. Hinter einem Hügel kriecht ein Trupp Erdlinge heran. Dann startet der Angriff: Energiestrahlen richten sich auf das erste feindliche Gefährt und leuchten die Gegend grün aus, Soldaten springen mit gewaltigen Sätzen mitten unter die Gegner, gleichzeitig rast ein Kampfbuggy heran, von dessen Pritsche schießen zwei Marines aus allen Rohren. Der Buggy kippt in einer Kurve, die Krieger werden aus dem Vehikel geschleudert. Doch schnell springen sie auf und eröffnen wieder das Feuer.

So ähnlich werden Ihre Einsätze in **Halo** aussehen. Typisch für das Spiel soll zum einen sein, daß Sie die Wahl zwischen mehreren Jobs haben und beispielsweise als Scharfschütze, Buggyfahrer oder Infanterist antreten können – wenn Sie das aber nicht wollen, dürfen Sie auch immer nur dieselbe Funktion bekleiden. Zum anderen starten Sie keine massiven Schläge mit schwerem Gefährt, sondern führen Überraschungsangriffe mit flexiblen und leichten Einheiten aus. Erst im späteren Spielverlauf soll sich das ändern: Nämlich dann, wenn Ihre Truppen sich größere Teile der feindlichen Kriegsmaschinerie unter den Nagel gerissen haben – dann können Sie auch mit fremdartigen Schwebegleitern durch die Lüfte fliegen. Abgesehen von reinen Kampfaufträgen soll es auch komplexere Missionen geben, beispielsweise müssen Sie entführte Kameraden suchen und befreien.



Feuer frei: Mit schwerem Geschütz attackiert Ihr Trupp die Aliens.

Echter Anprall

In **Halo** sehen Sie Ihre Spielfigur aus der **Tomb Raider**-Perspektive von hinten, sollen die Kamera aber weitgehend frei bewegen können.



Per Raketenwerfer wehren Sie sich gegen feindliche Jagdbomber.

Interview mit Bungie

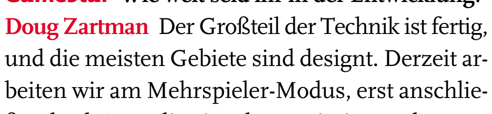
Doug Zartman ist als Produzent bei Bungie für Halo verantwortlich.

GameStar Wie lange arbeitet ihr jetzt an Halo?

Doug Zartman Seit eineinhalb Jahren, allerdings ging davon der Großteil für die Engine-Entwicklung drauf. Wir haben hier ziemlich viele sehr gute Programmierer – sonst wären wir mit dieser Engine deutlich länger beschäftigt gewesen. Der Rest der Zeit ging für das Gesamtkonzept drauf.

GameStar Wie weit seid ihr in der Entwicklung?

Doug Zartman Der Großteil der Technik ist fertig, und die meisten Gebiete sind designt. Derzeit arbeiten wir am Mehrspieler-Modus, erst anschließend geht's an die einzelnen Missionen der Kampagne. Wir wissen aber schon sehr genau, wie die aussehen werden, und müssen die meisten einfach nur noch skripten.



GameStar Ihr macht viel mit realistischer Physik. Warum – Spiele wie Quake kommen doch auch ohne aus?

Doug Zartman Da kennt man es nicht anders. Es wäre doch cool, wenn auch bei denen die Welt ein bißchen glaubwürdiger wäre. Ich bin mir sicher, in fünf Jahren hat jedes 3D-Spiel eine glaubwürdige Physik wie Halo mit echter Schwerkraft, Wind und ähnlichem. Es läßt die gesamte Spielumgebung einfach viel realistischer wirken. PS

Durch Berge und Hügel schleicht sich Ihr Trupp ans gegnerische Lager heran.



Im Vergleich zu Lara Croft wird der Soldat wohl noch deutlich flüssiger animiert. Zum einen spendiert ihm Bungie ein paar zusätzliche Sprünge und Saltos, zum anderen reagiert er flexibel auf unvorhergesehene Situationen. Wenn Sie bei einer plötzlichen Vollbremsung im Jeep beispielsweise nach vorne geschleudert werden, dann existiert dafür keine vorberechnete Bewegungsphase, sondern das Skeletal-Animation-System hinter seinen Texturen errechnet den Aufprall am Lenkrad jedes Mal neu – in Echtzeit.

Spezialisierte Soldaten

Ohne Teamwork läuft nichts in **Halo**. Sie sind meist in kleinen Kampftrupps unterwegs, deren Mitglieder eng zusammenarbeiten. Einer der Kameraden kümmert sich um den Transport per Jeep, ein anderer bedient den Raketenwerfer, und der dritte liegt auf einem Hügel, schaltet Angreifer per Scharfschützengewehr aus und schützt Mitstreiter aus der sicheren Position heraus vor Überraschungen. Welche Rolle Sie dabei spielen, wird im Solo-Modus Ihnen überlassen bleiben.

Kampf im Netz

Im Multiplayer-Modus werden die anderen Rollen von menschlichen Mitstreitern übernommen, im Solospiel muß der Hauptprozessor ran und die KI-Krieger sinnvoll agieren lassen. Zwar sollen Sie Ihren Kameraden ein paar einfache Kommandos erteilen, sich aber sonst auf's Kämpfen konzentrieren dür-



Wasser so schön, daß man am liebsten hineintauchen möchte – in Halo dient das feuchte Naß meist dazu, Gebiete abzugrenzen.



Im Angesicht des Aliens – die Hauptfeinde, von den Erdlingen Covenant genannt, haben nur wenig Menschliches an sich.



Im Hintergrund sehen Sie als Bitmap, wie sich die Ringwelt in den Himmel erhebt.

fen. Ausgeklügelte Aufträge können Sie ihnen nicht geben, dafür sollen sie in Ihrer Nähe selbständig die jeweils nützlichste Aktion ausführen.

Noch nicht endgültig entschieden haben die Designer, wie stark Rollenspiel-Elemente Einzug in **Halo** halten werden. Beispielsweise ist angedacht, für bestimmte Tätigkeiten Erfahrungspunkte zu vergeben, so daß besagter Jeepfahrer sich allmählich zum absoluten Superchauffeur entwickeln würde.

Galaktisches Laufrad

Mit Mutter Erde hat die fremde Umgebung von **Halo** wenig gemein. Statt dessen wollen die Entwickler eine der aufregendsten Welten schaffen, die es am PC bislang zu sehen gab. Sie schwebt nicht als Kugel im All, sondern als Ring mit gewaltigen Ausmaßen: Bis zu 1.200 Kilometer breit, bei einem Durchmesser von gut 16.000 Kilometern. Auf der Innenseite des Rings stehend, sehen Sie, wie sich die Landschaft am Horizont ein paar hundert Kilometer weit in den Himmel erhebt. Am Firmament sind hin und wieder Planeten und Monde zu erkennen. Es soll mehrere Inselkontinente mit unterschiedlichen Pflanzen, Tieren und Witterungsbedingungen geben. Mal kämpfen Sie in trockener Wüstenluft, mal in tropischen Landschaften, oder Sie liefern sich in kühlen Eisgegenden heiße Kämpfe. Allerdings können Sie nicht jeden Ort auf der Ringwelt erreichen, sondern werden vom Programm jeweils in die gerade umkämpfte Gegend geschickt. Wie das genau geschieht (etwa durch Teleporter oder Schiffe), steht derzeit noch nicht fest.

Wie im echten Leben

In ihrer Welt achten die Bungie-Designer stark auf glaubwürdige Physik: Jeeps fahren sich fast wie im echten Leben – inklusive simulierter Einzelrad-Aufhängung und dadurch individuell aufgewirbeltem Staub. Die Vehikel können bei Explosionen oder zu starker Seitwärtsneigung umkippen. Die feindlichen Gleiter, deren Sie sich im Spielverlauf bemächtigen können, sollen zwar kein absolut realistisches, aber ein weitgehend glaubwürdiges Flugverhalten aufweisen – und selbst komplexere Manöver wie Loopings sollen damit möglich sein.

Es gibt unterschiedlich starke Stürme, die Ihr Vorankommen, auch zu Fuß, mehr oder weniger stark behindern. Übrigens flattern Fahnen mathematisch korrekt im virtuellen Wind. Weitere Wettereffekte wie Regen oder Schnee sind ebenfalls geplant, jeweils mit den entsprechenden Auswirkungen, etwa auf die Traktion von Fahrzeugen. Anders als bei den meisten Ego-Shootern verschwinden erledigte Gegner oder zerstörte Gegenstände nicht nach kurzer Zeit, sondern bleiben bis zum Spielende am gleichen Fleck liegen. Das ist nicht nur als grafischer Gag gedacht, sondern soll auch die Orientierung erleichtern. PS

Pech gehabt – die Aliens haben einen verunglückten Jeep gefunden. Sie müssen das demolierte Vehikel gegen erbitterten Widerstand zurückerobern.







Einsatz auf der fremden Welt: Erst greifen die Aliens Ihre Basis nur mit Distanzfeuer an, dann verlagern sich die Kämpfe auf die Plattform. Sie werden ausgeschickt, beschaffen unter Zeitdruck einen Panzer und vertreiben die Eindringlinge wieder.

Halo

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Bungie
Termin:	3. Quartal 2000	Ersteindruck:	Sehr gut

Peter Steinlechner: »Die Grafik von Halo spricht für sich – besser kann ein Spiel beim aktuellen Stand der Technik nicht aussehen. Gespannt bin ich auf den Solopart, da traue ich Bungie noch einige Überraschungen zu.«

Auf Meisterschaftskurs

Anstoss 3

Der Countdown läuft. Bereits in einem Monat soll Anstoss 3 die Fußballmanager-Welt erobern. Wir haben die erste externe Beta probegespielt.

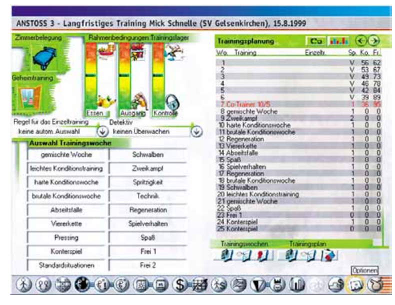
Wer dieses Jahr deutscher Fußballmeister wird, können wir Ihnen beim momentanen Stand der Liga natürlich noch nicht sagen. Aber daß sich beim Kampf um die Genrekrone der Fußballmanager ein packender Zweikampf abzeichnet, steht jetzt schon fest. Ascaron hat uns endlich die erste Beta-Version von **Anstoss 3** geschickt – und die stellt zumindest grafisch den bisherigen Genrekönig **Kicker Fußball Manager** bereits jetzt in den Schatten.

3D-Pflicht

Kaum ein Spielegenre kommt mehr ohne 3D-Grafik aus. Auch vor den Fußballmanagern, lange Zeit die grauen Mäuse der Branche, hat diese Entwicklung nicht haltgemacht. Electronic Arts machte es in **Bundesliga 2000** mit einer leicht abgespeckten, sehr hübschen **Fifa**-Engine vor. Leider unterließ es das englische Entwicklerteam, den gleichen Aufwand in die Spieltiefe zu investieren, was den EA-Manager ins Wertungsmittelfeld brachte. Ascaron will die Grafik von **Bundesliga 2000** toppen und gleichzeitig die hohe Komplexität des Vorgängers **Anstoss 2** noch übertreffen.

Torjubel und Feuerwerk

Aus rund zehn verschiedenen Perspektiven können Sie das Spiel Ihres Teams in 3D verfolgen. Dabei sind die Polygon-Kicker bemüht, die Vorgaben, die Sie ihnen vor dem Spiel erteilt haben, einzuhalten. Garant für den Gehorsam sind 100 Parameter, die das Verhalten der Jungs auf dem Platz bestimmen. Egal ob Manndeckung, Pressing oder das Lauern auf die Abseitsfalle, Sie können mit eigenen Augen verfolgen, ob und wie gut Ihre Anweisungen erfüllt werden. Damit richtig Stadionatmosphäre aufkommt, hat das Team um Chefentwickler Gerald Köhler einige Goodies eingebaut. So springt Ihr Trainer-Ego bei Torschüssen begeistert von seiner Bank auf, Fans entzünden bengalisches Feuer, und der Stadionsprecher kommentiert Torschüsse.



Ohne Training verweichlichen Ihre Kicker.



Ganz wie im Training geübt, versuchen unsere Jungs mit Direktschüssen den Gegner zu knacken.

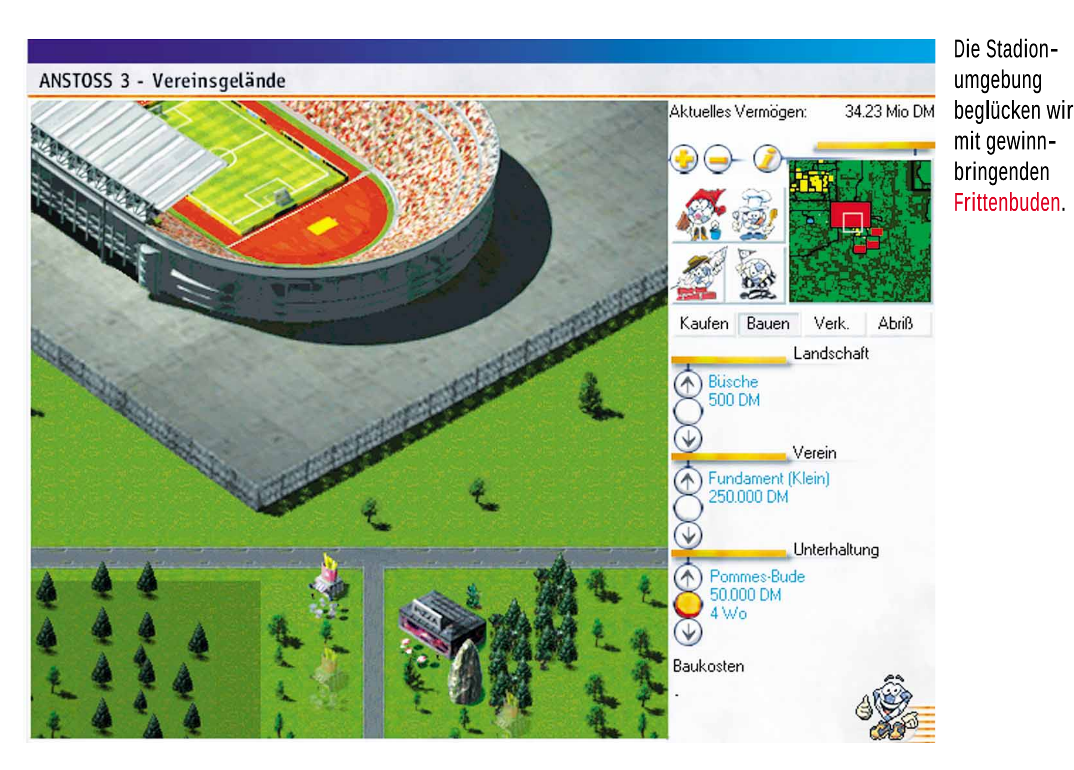
Liebeskummer lohnt sich nicht

Unsere erste gespielte Saison entwickelte sich zu Anfang recht gut, bis kurz nach der Winterpause die Leistung unserer Gelsenkirchener Knappen immer schlechter wurde. Dabei hatten wir doch extra darauf geachtet, im Training niemanden zu überfordern. Doch vor lauter Team-Optimierung hatten wir das Privatleben der Jungs ignoriert. Dem einen war die Freundin weggelaufen, der andere war just mit jener jungen Dame frisch liiert. Für Knatsch und dadurch schlechte Motivationswerte war gesorgt. Es half nichts, dem schlechteren von beiden mußten wir den Laufpaß geben. So schwer es uns auch fiel, den gerade erst von der Liebsten geschaßten Jüngling zu entlassen...

Training mit Plan

Damit die Spieltage möglichst erfolgreich ablaufen,

stellt Ihnen **Anstoss 3** ein breitgefächertes Instrumentarium zur Verfügung, um Ihre Athleten optimal aufs Spiel vorzubereiten. Besonders wichtig dabei: der detaillierte Trainingsplan, den Sie wochenweise erstellen. Vom leichten Konditionstraining bis zur Ochsentour im Rasenmatsch dürfen Sie das Team je nach Konditions- und Erschöpfungslage in Form bringen. Wohldosiert sind dazwischen aber immer wieder Regenerationseinheiten fällig, damit die Kicker am nächsten Spieltag nicht vor Müdigkeit zu Statisten im eigenen Spiel degradiert werden. Denn sonst müssen Sie vielleicht zusehen, wie Ihr bester Stürmer schon beim Anstoß den Ball kampflos an sein fitteres Gegenüber verliert.



Die Stadionumgebung beglücken wir mit gewinnbringenden Frittenbuden.

Menü nach Wunsch

Über die optimale Menüführung in Managerprogrammen streiten die Fans seit Jahren. Fakt ist: Jeder spielt ein bißchen anders. Einsteiger lieben es, in verspielten Bürobildern auf Menüjagd zu gehen, während Fans des Vorgängers die Iconleiste am unteren Bildschirmrand schätzen. Ganz Hartgesottene verzichten auf jeden grafischen Schnickschnack und begnügen sich mit schmucklosen, dafür aber übersichtlichen Textmenüs. **Anstoss 3** will all diesen Gruppen gerecht werden und läßt Ihnen die freie Wahl, jederzeit zwischen den drei unterschiedlich aufwendig gestalteten Varianten hin- und herzuschalten.

Schmieren-Journalismus

Ein steter Quell der Motivation ist Ihr Präsidiumsvorstand. Diese Herren wollen nämlich Leistung sehen und interessieren sich dabei wenig für die kleinen Sorgen und Wehwehchen der Kicker. Ihr Ansehen bei den Bossen können Sie jederzeit abfragen.

Ihr Polygon-Ego freut sich über den Treffer des eigenen Teams.

Steht der Kurs nicht zum besten, hilft ein befreundeter Journalist weiter. Für ein paar Mark ist der bereit, etwas Negatives über die Vereinsleitung zu schreiben. Doch der Schuß kann, wie im richtigen Leben auch, nach hinten losgehen und Ihre endgültige Entlassung bewirken.



Die Halbzeit nutzen Sie zur Team-Motivation.

Staatsgeschäfte

Neben all den Sorgen als Vereinstrainer können Sie sich auf Wunsch auch um die Geschicke der Nationalmannschaft eines Landes Ihrer Wahl kümmern. Dann stehen neben den normalen Wettbewerben auch noch Europa- und Weltmeisterschaft, samt Qualifikationen, auf Ihrem Terminkalender. Zudem müssen Sie sich mit der Ausländerbehörde rumärgern, wenn sie die Einbürgerung Ihres hochbezahlten Spitzenstürmers nicht genehmigen will.

Bislang macht die Grafik einen sehr ansprechenden Eindruck, wenngleich sie nicht ganz an die exzellente **Fifa**-Engine heranreicht. MIC

Anstoss 3

Genre: Fußballmanager
Termin: Februar 2000
Hersteller: Ascaron
Ersteindruck: Sehr gut

Mick Schnelle: »Anstoss 3 verbindet Spieltiefe mit schicker Grafik. Leider funktioniert die Spiel-Engine noch nicht 100prozentig. Doch das sollte das erfahrene Ascaron-Team hinkriegen. Dann geht's der Genrereferenz, dem Kicker Fußball Manager, an den Kragen.«

Alles für die Fans

Sudden Strike

Obwohl das Weltkriegs-Strategiespiels bald erscheinen soll, basteln die Programmierer noch fleißig an neuen Features, die mehr Spieltiefe bringen könnten.

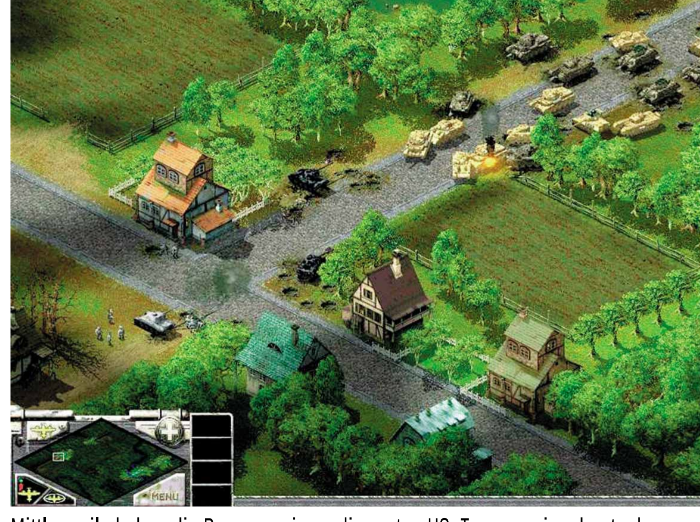


Auf Bonus-CD: Video-Special

Unsere Preview von **Sudden Strike** im vorigen GameStar hat für einige Aufregung gesorgt. Quasi aus dem Nichts präsentiert der kleine deutsche Publisher CDV das Echtzeit-Strategiespiel eines noch unbekannten Programmierteams, das mit den ganz Großen mithalten könnte. Täglich trudeln Dutzende von Nachrichten begeisterter Fans auf dem offiziellen Diskussionsforum unter www.suddenstrike.de ein. Darunter sind viele gute Vorschläge, von denen die Programmierer die besten umsetzen wollen. So hat CDV die aktivsten Diskussions-Teilnehmer eingeladen, sich in Karlsruhe einen Eindruck vom aktuellen Stand der Entwicklung zu verschaffen.

Angriff von hinten

Sudden Strike will die Bodengefechte des Zweiten Weltkriegs in spannungsgeladene Echtzeit-Schlachten umsetzen. Eine entsprechend große Rolle spielen die Panzer der sowjetischen, amerikanischen, britischen und deutschen Streitkräfte. Anders als beispielsweise in **C&C 3** sollen Infanteristen mit ihren Handfeuerwaffen den Tanks nichts anhaben können. Wohl aber mit Granaten und Panzerfäusten, die vor allem auf kurze Entfernung extrem gefährlich sind. Auf vielfachen Wunsch sollen die Kettenfahrzeuge an den Seiten und vor allem hinten wesentlich schwächer gepanzert sein als an der Stirnseite – außer **Close Combat 4** bietet kein Echtzeit-Strategiespiel dieses Detail. Dadurch könnte **Sudden Strike** enorm an taktischer Tiefe gewinnen. Denn wenn Sie einen Bazooka-Trupp in den Rücken eines Feindpanzers dirigieren, können Sie ihn mit einem einzigen Treffer knacken.



Mittlerweile haben die Programmierer die ersten US-Truppen eingebaut; oben greift ein amerikanisches Tankplatoon ein besetztes Dorf an.

Bislang rattern die Vehikel allerdings so wild durcheinander, daß sie dem Gegner oft im ungünstigsten Moment das Heck zuwenden.

Das Wetter kommt später nach

Ein weiterer Wunsch der Forums-Teilnehmer, den die Programmierer mittlerweile umgesetzt haben, war es, Flugabwehrkanonen auch gegen Bodenziele richten zu können. Außerdem funktioniert jetzt der Munitionsnachschub automatisch. Die Transporter versorgen und reparieren andere Einheiten selbständig. Einige Ideen werden es hingegen wohl nicht mehr ins fertige Spiel schaffen. So sollen Wettereffekte erst im schon geplanten Addon erscheinen, weil dazu die Geländegrafiken komplett überarbeitet werden müssen. Auch einen umfassenden Level-Editor sowie eine Kampagne in Nordafrika wollen die Entwickler mit der Missions-CD nachliefern. RS



Jedes Gebäude besitzt mehrere Zerstörungsstufen. Von diesem Dorf sind nur noch Trümmer übrig.

Sudden Strike

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	CDV
Termin:	März 2000	Ersteindruck:	Sehr gut

Rüdiger Steidle: »Daß CDV sich Zeit nimmt, um Sudden Strike nach Spielerwünschen zu optimieren, zeigt, wie wichtig man das Projekt nimmt. Mit Waffenwirkung und Panzerung streben die Designer außerdem nach mehr Spieltiefe abseits üblicher Echtzeit-Pfade.«

Zauberhafte Lachparade

Simon the Sorcerer 3D

Zaubergeselle Simon erobert mit Humor die dritte Dimension.

Mit den witzigen Adventures um den schusseligen Möchtegern-Zauberer Simon schuf das Adventuresoft-Team um Mike und Simon Woodroffe bereits zwei Genreklassiker. Der Sprung in die dritte Dimension gestaltet sich schwierig: Die Arbeiten an Simon the Sorcerer 3D ziehen sich schon ein ganzes Weilchen hin, zudem hat das finanzielle Aus von Adventuresoft die Entwicklung verschleppt. Mit einer kräftigen Finanzspritze von Hasbro setzen die Woodroffes jetzt unter dem neuen Namen Headfirst zum Endspurt an.

Freigeist

Die Handlung wird nahtlos an das Ende von Teil 2 anknüpfen: Simons Körper befindet sich in der Gewalt des bösen Zauberers Sordid. Doch sein Geist ist frei. Im feinstofflichen Gewand macht er sich auf, um seine fleischliche Hülle zurückzuerobern. Dabei wird er vom Erzmagier Calypso unterstützt, sowie von der umständehalber knapp bekleideten Melissa Leg.

Die dritte Dimension

Die Spielfigur bewegt sich durch eine komplett dreidimensionale Welt, die teilweise aus sehr ungewöhnlichen Blickwinkeln gezeigt wird. Mittels Tastatur, deren genaue Funktion zu Beginn eine freundliche Elfe erklärt, sammeln und modifizieren Sie Gegenstände, betätigen Schalter und lassen Simon auch schon mal über Abgründe springen. Im Gegensatz zur actionlastigeren Konkurrenz von Indy bis Lara zählt Geschicklichkeit aber weniger als klassisches Puzzlelösen. Hinweise finden sich in den zahlreichen Gesprächen mit Menschen, Zwergen und Gnomen.

Lara als Lachnummer

Die Simon-Reihe zeichnete schon immer der bissige englische Humor aus. Auch diesmal kommen Seitenhiebe und Anspielungen auf Konkurrenten nicht zu kurz. Ob Leisure Suit Larry, Final Fantasy oder Tomb Raider, jeder bekommt sein Fett ab. Aber auch Gags ohne direkten Bezug zur Branche sind zuhauf vorhanden. Etwa der Geist, der harmlose Toilettenbenutzer erschreckt, oder der heilige Pfirsich der Erlösung. Nicht zu vergessen das Geheimnis der goldenen Bootdiskette.

Gute Mine

Die Grafik der aktuellen Alpha-Version wirkt noch ein wenig blockig. Vor allem, wenn Texturkanten aneinanderstoßen, kommt es schon mal zu häßlichen Überlappungen. Dafür ist Simon nebst sämtlichen Gegnern nett animiert und beherrscht ein ausgefeiltes Minenspiel. MIC



Herumstreunende Drachen machen Simon das Leben schwer.



Die freundliche, mollige Elfe führt den Spieler in die Tastatur-Steuerung ein.

Simon the Sorcerer 3D

Genre: Adventure
Termin: März 2000
Hersteller: Hasbro
Ersteindruck: Gut

Mick Schnelle: »Ich bin schon gespannt, wie Simons Abenteuer weitergehen. Der Humor in der Alpha-Version ist jedenfalls nicht von schlechten Eltern. Hoffentlich überarbeitet das Woodroffe-Team die klobige 3D-Grafik.«

Rückkehr des Meisterdiebs

Dark Project 2

Der gemeine Dieb ist im Volk ja eher unbeliebt. Nicht so Langfinger Garrett: Er bereitet sich schon auf sein zweites Abenteuer vor.



Wie es sich für Meisterdiebe gehört, huscht Garrett über die Dächer der Stadt zum Ziel.

Es ist nicht leicht, neue Impulse in das scheinbar ausgereizte 3D-Genre zu bringen. Um so höher muß man das Verdienst von Dark Project bewerten. Das Action-Adventure sorgte Anfang letzten Jahres mit einem scheinbar widersinnigen Konzept für Aufsehen: Anstatt die vielen Gegner in jedem Level wie gewohnt zu massakrieren, mußte der Held ihnen möglichst geschickt ausweichen.

Garrett spielt Detektiv

Schon bald soll der zynische Meisterdieb Garrett wieder auf Beutezug gehen. Das Szenario ist geblieben: eine düstere Stadt, in der sich mittelalterliche Lebensweise mit Dampfmaschinen und magischen Künsten mischt. Als wäre das Diebesleben nicht schon aufregend genug, rutscht Garrett mal wieder unversehens in eine Angelegenheit von viel größerem Ausmaß hinein. Während er im ersten Drittel des Spiels seinem Broterwerb nachgeht, wird er die anderen beiden Teile eher als detektivischer Schnüffler und schließlich als hinterlistiger Agent im James-Bond-Stil verbringen. Ohne großes Geballer, versteht sich; Garrett setzt auf seinen Knüppel, lautlose Pfeile und schattige Ecken.


Der Wächter der edlen Villa sieht uns nicht, solange wir im Schatten stehen.

Keine Kampflevels

Looking Glass hat sich die Wünsche der Spieler zu Herzen genommen. Denen waren nämlich viele der späteren Missionen zu actionlastig, außerdem fanden die ländlich-mystischen Umgebungen keinen Anklang. Folglich wird Garrett künftig fast nur in der Stadt unterwegs sein. Die ist von deutlich weniger, dafür aber gewitzteren Wachen bevölkert. Die KI soll inzwischen schlau genug sein, um auf Veränderungen in Räumen (etwa offene Türen) zu reagieren oder Fackeln wieder anzuzünden. Außerdem munkelt man in der Stadt, die Gilde der Maschinisten schraube an seltsamen Metall-Lebewesen herum – kann der Meisterdieb auch diese Gegner überlisten? Neben frischen Pfeilen und Tränken soll Garrett vor allem sein bionisches Auge nutzen können; noch will Looking Glass aber nicht verraten, ob die Gerüchte über Nachtsicht und Zoom-Fähigkeit den Tatsachen entsprechen. CS


Der Traum jedes Bankräubers: Ein Tunnelbohrer.

Dark Project 2

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Looking Glass
Termin:	2. Quartal 2000	Ersteindruck:	Sehr gut

Christian Schmidt: »Schön, daß Looking Glass das geniale Schleich-Spielprinzip nicht aufgibt. Die Verbesserungen klingen rundum sinnvoll, durch den Verzicht auf Kampflevels kann das Spiel nur gewinnen. Wenn die Atmosphäre wieder so herrlich düster wird wie im ersten Teil, gehe ich liebend gern mit Garrett auf Raubzug.«

Beschwörer haben’s schwer

Summoner

Ein Junge versucht höhere Mächte und muß die Konsequenzen tragen.

Der Bauernbursche Joseph, gerade den Windeln entwachsen, hat ein Problem. Böse Eroberer wollen sein Dorf plündern! In seiner Panik nutzt Joseph sein einzigartiges Talent und beschwört einen mächtigen Dämon. Der läuft prompt Amok und zerstört nicht nur sämtliche Angreifer, sondern auch das ganze Dorf nebst Josephs Eltern. Und fliegt dann ab, um die Welt zu unterjochen. Wie Joseph das Malheur wieder gutmachen will, erfahren Sie im Rollenspiel **Summoner**.



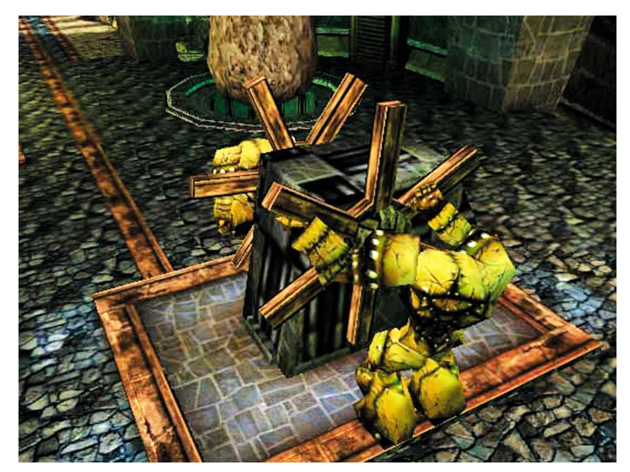
Die Magierin Rosalind gehört zu Ihren Verbündeten. Sie ist neidisch auf Ihre Beschwörungskräfte.

Im Team auf Tour

Jahre später ziehen Sie als Joseph, inzwischen ausgebildeter Magier, los, um Ihre Eltern zu rächen. Ihnen steht ein illustres Trio von Gefährten zur Seite, die alle eigene Motive für das Abenteuer haben – meist keine guten. Der Streifzug durchs Land beginnt auf dem Kontinent Medeva. Daneben gibt es die mystische Insel Iona und das ferne Land der Eroberer, Orenia, zu besichtigen. Die Spielwelt soll dynamisch sein: Ein vormals friedliches Dorf kann bei Ihrer Rückkehr plötzlich unter Belagerung stehen. Die Städte werden von jeder Menge Menschen bewohnt sein, mit denen Sie plauschen und tauschen können. Daneben gibt’s eine Unmenge Feinde, die Ihnen an den Kragen wollen.

Mach’ mal Pause

Inzwischen ließ Volition erste Informationen zum Kampfsystem durchsickern. So sollen die Gefechte in Echtzeit ausgetragen werden, aber jederzeit per Pause-Taste zu stoppen sein – **Baldur’s Gate** läßt grüßen. Jeder Charakter wird über einige Spezialattacken verfügen, die mit zunehmender Erfahrung immer stärker werden. Die Diebin Flece fegt zum Beispiel Feinde mit einem Trick von den Füßen. Die magisch begabten Partymitglieder können außerdem auf über 50 Sprüche zurückgreifen. Joseph ruft kraft seiner Fähigkeit mächtige Verbündete ins Leben, die der Party sogar für einige Zeit als Begleiter erhalten bleiben sollen. CS



Die Summoner-Engine bringt tmosphärische ichteffekte und detaillierte Objekte.

Summoner

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	Volition
Termin:	3. Quartal 2000	Ersteindruck:	Sehr gut

Christian Schmidt: »Die Jungs von Volition haben erst kürzlich mit Freespace 2 bewiesen, was sie grafisch draufhaben. Summoner könnte ein prächtiges Rollenspiel-Spektakel werden, hoffentlich auch mit Tiefe.«

Neues aus der Gruft

Vampire

Schicke Grafik und viel Atmosphäre sollen die Enkel von Graf Dracula zum PC-Unleben erwecken. Wir haben neue Fakten zum Blutsauger-Rollenspiel.



Auch in den Straßen von London begegnen Sie grimmigen Monstern.

Knoblauch, Kruzifix und Holzpfahl – nicht mehr lange, dann sollten derartige Accessoires neben jedem Spiele-PC liegen. Im Rollenspiel **Vampire: Redemption** schlüpfen Sie in die Rolle des Vampirs Christof Romuald, der sich als Anführer eines Blutsauger-Clans durch die Jahrhunderte kämpft. Zum ersten Mal schlagen Sie Ihre Fänge im 12. Jahrhundert in fremde Hälse, später auch im London und New York unserer Tage. **Vampire** soll nach derzeitiger Planung im März 2000 erscheinen und wirbt damit voraussichtlich zur gleichen Zeit wie **Diablo 2** um die Gunst blutgieriger Käufer. Auf den zweiten Blick haben die Programme eine Sache gemein – trotz unterschiedlicher Grafiksysteme wollen beide unkomplizierte, actionlastige Abenteuer vor mystischem Hintergrund liefern.



Im mittelalterlichen Prag muß die Hauptfigur Christof mit zwielichtigen Gestalten kämpfen.

Frisch gezapft

Derzeit arbeitet das Entwicklerteam Nihilistic – von einer Handvoll ehemaliger Lucas-Arts-Designer gegründet – vor allem an der Grafik-Engine von **Vampire**. Damit Sie Ihren Clan durch stilecht moderne Burgen und glaubwürdig beleuchtete Großstadtbauten scheuchen können, werden momentan die Echtzeit-Schatten ordentlich aufgepeppt. Die sehen dann nicht nur schöner aus, sondern erfüllen auch spielerisch ihren Zweck: Auf der Jagd nach einem frisch aus der Halsschlagader gezapften Energietrunk sollen Sie sich beispielsweise in dunklen Ecken verstecken und unbedarften Fußgängern auflauern dürfen.

Einen anderen Arbeitsschwerpunkt bildet zur Zeit ein System, das die Gespräche zwischen Heldentrupp und Passanten möglichst schwungvoll machen soll. Dabei wird die Kamera sich jeweils in möglichst dramatischer Weise auf diejenige Figur konzentrieren, die gerade zu schick animierten Gesichtszügen ihren Text aufsagt. Im Spiel sollen Sie zahlreiche Dialoge führen können. In 3D-Läden kaufen Sie vom Schwert bis zum Handy – je nach Epoche – die benötigten Extras oder fragen sich im Prag des 13. Jahrhunderts bis zu einem Lokal durch.

Bislang haben die Entwickler das gesamte Spiel auf der 3Dfx-Schnittstelle Glide entwickelt, um möglichst schnell die grundlegende Bedienung und das Echtzeit-Kampfsystem testen zu können. Doch die fertige Grafik-Engine soll, anders als etwa Origins **Ultima 9 Ascension**, vor allem Direct 3D unterstützen. PS

Vampire: Redemption

Genre: Rollenspiel
Termin: März 2000
Hersteller: Activision
Ersteindruck: Sehr gut

Peter Steinlechner: »Vampire sieht großartig aus und setzt auf genau die richtige Mischung aus Rollenspiel-Tiefe und Action. Bis zur Veröffentlichung sehe ich in jeder Ketchupflasche einen Vorboten für viel Spielspaß.«

Kommende Spiele-Hits im Überblick

Termin-Update

Zu jedem guten Spiel, das schon in einer GameStar-Preview vorgestellt wurde, erfahren Sie bis zum Test monatlich den aktualisierten Erscheinungstermin. Alle Änderungen sind rot markiert.



Halo: Actiongeladene Grafikpracht ab Mitte 2000.

	Titel	Genre	Hersteller	Preview(s) in GameStar	Ersteindruck	Aktueller Termin
UPDATE	Airfix Dogfighters	Action-Flugsimulation	UDS	7/99	Sehr gut	2. Quartal 2000
	Anachronox	Rollenspiel	Ion Storm	6/99, 12/99	Sehr gut	2. Quartal 2000
	Anstoss 3	Fußball-Manager	Ascaron	6/99, 12/99, 2/00	Sehr gut	Februar 2000
	Aqua	U-Boot-Spiel	Massive	7/99	Sehr gut	4. Quartal 2000
	B-17 Flying Fortress	Flugsimulation	Microprose	10/99	Gut	1. Quartal 2000
	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	Interplay	1/00	Sehr gut	3. Quartal 2000
	Black & White	Strategie	Lionhead	10/98, 6/99	Ausgezeichnet	2. Quartal 2000
UPDATE	Command & Conquer Renegade	Actionspiel	Westwood	11/99	Gut	2. Quartal 2000
	Conquest	Echtzeit-Strategie	Digital Anvil	1/99	Gut	2. Quartal 2000
UPDATE	Daikatana	3D-Action	Ion Storm	10/97, 1/98, 7/99, 12/99	Sehr gut	Januar 2000
	Dark Reign 2	Echtzeit-Strategie	Activision	3/99, 10/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
NEU	Dark Project 2	Action-Adventure	Looking Glass	2/00	Sehr gut	2. Quartal 2000
	Demonworld 2	Echtzeit-Strategie	Ikarion	10/99	Gut	April 2000
	Der Clou 2	Strategiespiel	Neo	1/00	Gut	1. Quartal 2000
	Der Verkehrsgigant	Wirtschaftssimulation	JoWood	1/00	Gut	Februar 2000
	Deus Ex	Rollenspiel	Ion Storm	3/99, 12/99	Ausgezeichnet	2. Quartal 2000
	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizzard	4/98, 7/98, 12/98, 3/99, 2/00	Ausgezeichnet	März 2000
	Duke Nukem Forever	3D-Action	3D-Realms	8/99, 1/99	Ausgezeichnet	2. Quartal 2000
UPDATE	Enforce	3D-Action	UDS	7/99	Sehr gut	2. Quartal 2000
	Final Fantasy 8	Rollenspiel	Square	8/99, 1/00	Sehr gut	Januar 2000
	Freelancer	Weltraumspiel	Digital Anvil	1/00	Ausgezeichnet	4. Quartal 2000
UPDATE	Giants	Actionspiel	Interplay	4/99, 9/99	Sehr gut	Mai 2000
UPDATE	Gothic	Rollenspiel	Piranha Bytes	10/98, 9/99	Sehr gut	2. Quartal 2000
	Grand Prix 3	Rennspiel	Microprose	11/99	Ausgezeichnet	2. Quartal 2000
	Halo	Actionspiel	Bungie	12/99, 2/00	Sehr gut	3. Quartal 2000
	Icewind Dale	Action-Rollenspiel	Interplay	12/99	Gut	2. Quartal 2000
	Imperium Galactica 2	Strategiespiel	Digital Reality	10/99	Gut	1. Quartal 2000
	Kiss: Psycho Circus	3D-Action	Take 2	1/99	Gut	2. Quartal 2000
	Loose Cannon	Actionspiel	Digital Anvil	1/99, 5/99	Ausgezeichnet	2. Quartal 2000
	Max Payne	Actionspiel	3D Realms	11/98	Sehr gut	2. Quartal 2000
	Maximum Overkill	Actionspiel	Novalogic	7/99	Gut	1. Quartal 2000
	MDK 2	Actionspiel	Bioware	11/99	Gut	1. Quartal 2000
	Metal Fatigue	Echtzeit-Strategie	Psygnosis	4/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
	Neverwinter Nights	Rollenspiel	Bioware	10/99	Sehr gut	4. Quartal 2000
	No One Lives Forever	3D-Action	Monolith	10/99	Sehr gut	4. Quartal 2000
	Nox	Action-Rollenspiel	Westwood	8/99, 2/00	Sehr gut	2. Quartal 2000
	Pool of Radiance 2	Rollenspiel	SSI	9/99	Sehr gut	3. Quartal 2000
	Shogun: Total War	Strategie	Creative Assembly	3/99, 6/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
NEU	Simon the Sorcerer 3D	Adventure	Hasbro	2/00	Gut	März 2000
UPDATE	Star Trek: New Worlds	Echtzeit-Strategie	Interplay	11/98, 5/99, 8/99	Sehr gut	2. Quartal 2000
	Star Trek: Voyager	3D-Action	Raven Software	7/99, 8/99, 12/99	Ausgezeichnet	2. Quartal 2000
UPDATE	Star Wars: Force Commander	Echtzeit-Strategie	LucasArts	6/98, 8/98	Sehr gut	März 2000
	Starlancer	Weltraumspiel	Digital Anvil	1/99, 6/99, 1/00	Sehr gut	März 2000
	Sudden Strike	Echtzeit-Strategie	CDV	1/00, 2/00	Sehr gut	Februar 2000
UPDATE	Summoner	Rollenspiel	Volition	2/99, 2/00	Sehr gut	3. Quartal 2000
UPDATE	Team Fortress 2	3D-Action	Valve	4/99, 8/99	Sehr gut	3. Quartal 2000
	Technomage	Action-Adventure	Sunflowers	10/99	Gut	1. Quartal 2000
UPDATE	The Real Neverending Story	Action-Adventure	Discreet Monsters	1/98, 12/99	Sehr gut	2. Quartal 2000
	The Sims	Strategie	Maxis	5/99, 1/00	Sehr gut	1. Quartal 2000
	Vampire	Rollenspiel	Activision	4/99, 8/99, 2/00	Sehr gut	1. Quartal 2000
	WarCraft 3	Echtzeit-Strategie	Blizzard	11/99	Ausgezeichnet	4. Quartal 2000



Raubkopien aus dem Web

Gecrackte Spiele

Im Internet gibt's Spiele-Vollversionen – kostenlos und illegal. Das weiß inzwischen jeder. Aber wie kommt die heiße Ware überhaupt ins Netz?

Das ist verdammt billig: 15 Mark für Tomb Raider 4 im Jewel-Case inklusive farbgedrucktem Cover. Kevin (Name geändert), 17, kann einfach nicht widerstehen, als ein Bekannter ihm das Spiel anbietet. Natürlich ist ihm klar, daß es sich um eine Raubkopie handelt, aber bei dem günstigen Preis drückt ein Schüler schon mal ein Auge zu. Daheim installiert er das Spiel und bemerkt zu seinem Erschrecken, daß Lara stumm ist: Jegliche Sounduntermalung fehlt. Als er aus Geschwindigkeitsgründen die niedrig aufgelösten Texturen einstellt, stürzt die Version sang- und klanglos ab. Den Grund findet Kevin erst in einem Gespräch mit seinem »Lieferanten« heraus: Der hat für seine illegalen Geschäfte keine gebrannte Kopie erworben (dagegen sind die Spiele inzwischen recht gut geschützt), sondern einen Crack, eine speziell veränderte Version aus dem Internet. Und die Cracker haben, um die Größe und damit die Download-Zeit zu verringern, Low-res-Texturen und Sound weggelassen.

Milliardenspiel

Kevin hat ein unvollständiges Spiel bekommen und etwas Geld verloren. Den wirklichen Schaden haben andere: Entwickler, Publisher, Distributoren. Der VUD (Verband der Unterhaltungs-Software Deutschland) schätzt die Verluste durch Software-Piraterie bei Video- und PC-Spielen in Deutschland auf über eine Milliarde Mark pro Jahr. Dabei handelt es sich um geschätzte Einnahmeverluste, da wegen der illegalen Kopien weniger Originale verkauft werden. Die Summe ist mit etwas Vorsicht zu genießen, denn natürlich bedeutet nicht jede Kopie automatisch ein Original weniger. Die Zahl verdeutlicht aber die Dimension, um die es dabei geht.

Deutschland brennt

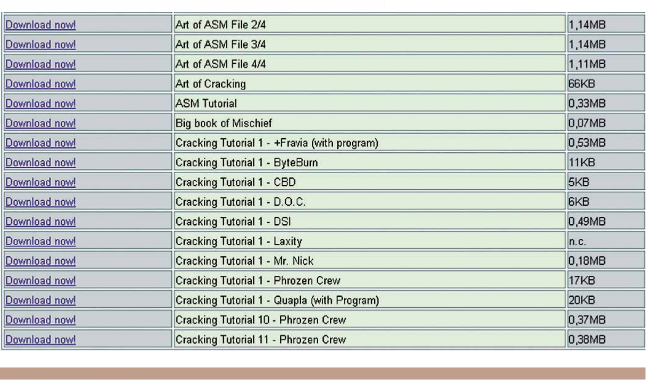
Seit es Computer gibt, existieren auch Raubkopien. Den ewigen Krieg gegen die Cracker können die Software-Hersteller nicht gewinnen, jeder noch so wirksame Schutz wird irgendwann ausgehebelt. In den letzten Jahren waren Cracks allerdings fast bedeutungslos geworden, weil durch die rasende Verbreitung der CD-Brenner Raubkopien jedermann zugänglich waren. In jüngster Zeit haben die Firmen dieses Problem allerdings durch neue Verfahren wie Safedisc einigermaßen in den Griff bekommen, so daß Crack-Versionen aus dem Internet wieder größeres Gewicht bekommen. Wie aber gelangen die geknackten Spiele überhaupt ins Netz?

Leck Nr. 1: Betatester

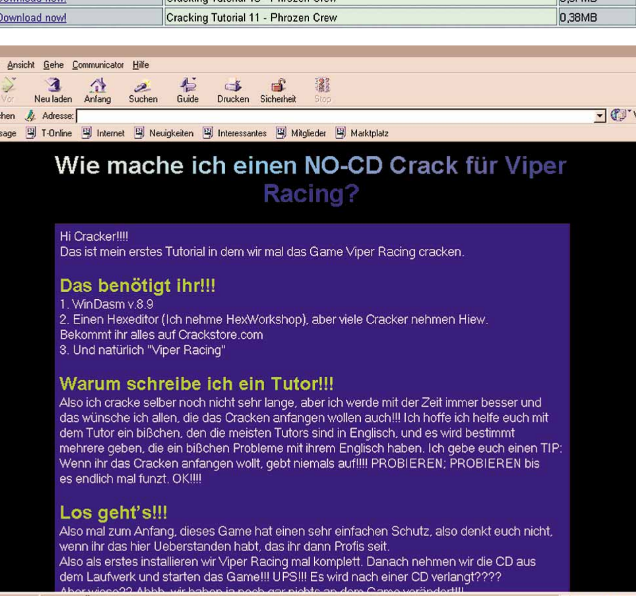
Zunächst muß das Spiel einmal zum Cracker kommen. Logische Quellen dafür sind Betatester, Arbeiter in CD-Preßwerken, Lager-Mitarbeiter in den Software-Firmen. Für ein paar Mark nebenher oder aus Groll auf den Arbeitgeber kopiert schonmal der eine oder andere Angestellte eine CD oder »verliert« sie. Die Firmen geben sich viel Mühe, undichte Stellen zu schließen: Programmierer bei Westwood haben beispielsweise keinen Internetzugang, Betatester erhalten häufig Versionen, die mit dem System C-Dilla geschützt sind, bei dem man für jede Neuinstallation ein eigenes Paßwort anfordern muß. Dennoch konnte man etwa **C&C 3** schon Tage, **AOE 2** sogar Wochen vor Release als Crack herunterladen. In letzter Zeit scheint sich dieser Trend zu wandeln, so gab es von **Tomb Raider 4** erst nach Release die ersten Cracks. Und **Quake 3** war das erste id-Spiel, das nicht schon früh Freiwild im Web war.



Ein Unreal-Coverscan, frisch aus dem Internet gezogen.



Download now!	Art of ASM File 2/4	1,14MB
Download now!	Art of ASM File 3/4	1,14MB
Download now!	Art of ASM File 4/4	1,11MB
Download now!	Art of Cracking	66KB
Download now!	ASM Tutorial	0,33MB
Download now!	Big book of Mischief	0,07MB
Download now!	Cracking Tutorial 1 - +Fravia (with program)	0,53MB
Download now!	Cracking Tutorial 1 - ByteBurn	11KB
Download now!	Cracking Tutorial 1 - CBD	5KB
Download now!	Cracking Tutorial 1 - D.O.C.	6KB
Download now!	Cracking Tutorial 1 - DSI	0,49MB
Download now!	Cracking Tutorial 1 - Laxity	n.c.
Download now!	Cracking Tutorial 1 - Mr. Nick	0,18MB
Download now!	Cracking Tutorial 1 - Phrozen Crew	17KB
Download now!	Cracking Tutorial 1 - Quapla (with Program)	20KB
Download now!	Cracking Tutorial 10 - Phrozen Crew	0,37MB
Download now!	Cracking Tutorial 11 - Phrozen Crew	0,38MB



Wie mache ich einen NO-CD Crack für Viper Racing?

Hi Cracker!!!!
Das ist mein erstes Tutorial in dem wir mal das Game Viper Racing cracken.

Das benötigt ihr!!!
1. WinDasm v.8.9
2. Einen Hexeditor (Ich nehme HexWorkshop), aber viele Cracker nehmen Hiew.
Bekommt ihr alles auf Crackstore.com
3. Und natürlich "Viper Racing"

Warum schreibe ich ein Tutor!!!
Also ich cracke selber noch nicht sehr lange, aber ich werde mit der Zeit immer besser und das wünsche ich allen, die das Cracken anfangen wollen auch!!! Ich hoffe ich helfe euch mit dem Tutor ein bißchen, den die meisten Tutors sind in Englisch, und es wird bestimmt mehrere geben, die ein bißchen Probleme mit ihrem Englisch haben. Ich gebe euch einen TIP: Wenn ihr das Cracken anfangen wollt, gebt niemals auf!!!! PROBIEREN; PROBIEREN bis es endlich mal funzt. OK!!!!

Los geht's!!!
Also mal zum Anfang, dieses Game hat einen sehr einfachen Schutz, also denkt euch nicht, wenn ihr das hier Ueberstanden habt, das ihr dann Profis seit.
Also als erstes installieren wir Viper Racing mal komplett. Danach nehmen wir die CD aus dem Laufwerk und starten das Game!!! UPS!!! Es wird nach einer CD verlangt????

Wie werde ich zum Straftäter: Per Tutorial bekommen Möchtegern-Cracker Schritt für Schritt erklärt, wie man CD-Abfragen umgeht.

Immer mehr Spiele auf den Warez-Seiten (Warez = geknackte Programme) gelangen dorthin, nachdem sie bereits im Handel erhältlich sind: Die Cracker kaufen sie einfach im Laden. Dann wird der Kopierschutz entfernt, und das Programm in Download-freundlichen Häppchen auf einem FTP-Server ins Netz gestellt. Zugriff darauf haben in der Regel zunächst nur wenige Auserwählte. Über kurz oder lang wandern die Spiele dann aber auch auf allgemein zugängliche Seiten. Für die Cracker ist das purer Sport: Wer hat als erster das Spiel im Netz, und ist es eine »saubere« Version, die sich vernünftig installieren läßt?

Iso oder Rip?

Gecrackte Spiele existieren im Netz in zwei Varianten: als »Rip« oder »Iso«. Erstere gibt es meist früher, denn Rips sind abgespeckte Versionen, oft ohne Sound. Von seinem Bekannten hat Kevin einen solchen **Tomb Raider 4**-Rip gekauft. Isos hingegen sind vollständige Programme, die alles enthalten, was die Verkaufsversion auch bietet. Hier spalten sich die Cracker in zwei Lager: Die einen sind stolz auf Isos, die anderen folgen einer Art Ehrencodex und produzieren nur Rips. Ein Auszug aus der Info-Datei zu einem **Indiana Jones 5**-Crack: »Unsere Releases sind Rips, um euch eine abgespeckte Version als Testmuster zu ermöglichen (...) Seid bitte so fair und unterstützt mit dem Kauf des Originals die Entwickler hochkarätiger Spielesoftware.« Hört sich ehrenwert an, ist aber natürlich auch illegal und obendrein scheinheilig: Nur wenige Leute werden 80 MByte aus dem Netz saugen, um

Rechtslage

In Deutschland sind gemäß §1 des Urheberrechtsschutz-Gesetzes Werke der Literatur, Wissenschaft und Kunst geschützt. Das schließt auch kommerzielle Computerspiele ein. 1992 wurde das Gesetz erweitert, um speziell Computerprogrammen mehr Schutz zu bieten. Seither ist es beispielsweise untersagt, Sicherheitskopien zu behalten, wenn man das Original weiterverkauft. Verstöße gegen das UrhG werden mit bis zu drei Jahren Freiheits- oder mit Geldstrafe geahndet.

sich dann doch noch das Original im Laden zu kaufen. Auch Kevin investiert nicht noch einmal fast 100 Mark, nur weil ihm beim **Tomb Raider 4**-Crack der Sound fehlt. Und selbst wenn der ursprüngliche Cracker nur aus sportlichem Ehrgeiz handelt, versorgt er damit doch die Leute, die am Ende der Kette mit Warez Kasse machen: solche wie Kevins Bekannter, der die Spiele auf dem Schulhof verhökert.



Manche Gruppen protzen mit selbstdesignten Logos.

Außerdem werden nicht nur Spiele kopiert, sondern auch Anwendungsprogramme wie **3D Studio Max** oder **Softimage**, die sich ohnehin nur in geringen Stückzahlen absetzen lassen. Dort bedeutet dann jedes weniger verkaufte Exemplar beträchtliche Einbußen. Für solche Software gibt es richtiggehende Abonnenten-Ketten, über welche die Ware auf Dat-Bändern weiterverteilt wird. Ein solches Abo kann schon mal 800 Mark kosten, bringt aber auch Dutzende Programme im Wert von mehreren Tausendern pro Monat.

Illegaler Basar

Um den Kern der Szene, die eigentlichen Cracker, existiert eine zweite Schicht: Leute, die nur selten selbst Rips machen (oder es gar nicht können), aber über Webseiten oder Newsgroups an die Programme kommen.

Coverworld is temp down
We are working to get it up as soon as possible
so please check back soon...
and if SOMEONE can offer me a mirror
please mail me about it.....

Illegale Seiten werden alle naselang geschlossen.

Ihre Homepages sind die eigentlichen Massenverteiler im Internet, ihre Foren Tauschmärkte. In stark frequentierten Diskussionsboards wie Area 51 erzählt man sich, wo die besten Cracks zu finden sind. Die Abgreifer-Mentalität dieser Szene verrät sich, wenn man auf ihre Seiten schaut: Neben Spielen und Anwendungen gibt's dort wie selbstverständlich auch Originalsongs im MP3-Format, gerippte Filme und Tips, wie man am besten Premiere-Decoder

Datei Bearbeiten Ansicht Favoriten Extras ?
Zurück Vorwärts Abbrechen Aktualisieren Startseite Suchen Favoriten Verlauf E-Mail Drucken Bearbeiten
Adresse Wechseln zu Links

newz appz gamez isoz crackz board guestbook irc memberz misc

1947. Der Kalte Krieg hat gerade erst begonnen, und sowjetische Spione treiben sich in den Ruinen des Turms von Babel herum. Was haben sie vor? Die CIA rekrutiert den beruehmten Archaeologen und Abenteurer Dr.Henry (Indiana Jones), um die Sache aufzuklaeren. Also, schnappen Sie sich Peitsche und Hut, und begleiten Sie Indy auf seiner spannenden Suche nach der mysterioesen "Hoellenmaschine".Ihre Nachforschungen werden Sie in diesem aufregenden 3D-Action-Adventure um die ganze Welt fuehren!

German — 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 - Please vote for our hard work

Interstate 82 — Size: 35x2.8MB=101Mb

Interstate '82 is the highly anticipated sequel to one of the most critically acclaimed PC games of all time. Join Interstate '76's Taurus and Groove, plus all-new characters, in a slick, alternate '80s universe of intense combat action.
For reasons that do not require much explanation, nostalgia is more of an evergreen theme on television and in music than games. After all, during the last two decades or so, the gaming world has been brimming with visions of the distant future or long ago past, while most nostalgia centered on the '60s, '70s and '80s is saturated with beaming sentimentality; not exactly the stuff of great interactiv entertainment.
Based on a sublimely warped 1970s universe, the original was all about lead-filled car battles, fuel-injected graphics and hip vigilantes out for requital. From the atmospheric radiobroadcast installation program to the shamelessly stylistic cop show flavor throughout the cutscenes, the game was a homage to pervasive theme. Its action and simulation elements took to each other like rubber to the road, and the classy storyline and strong characters were a tribute to the art form. Sure, it was a strong performer, but the smell of

Internet

Heiße Ware, nett portioniert und übersichtlich dargereicht: Indiana Jones 5 als Raubkopie auf einer deutschen Warez-Seite.

knackt. Dazu finden sich gescannte Cover, damit die illegale Sammlung daheim im Schrank auch hübsch aussieht. Manche Cracker neigen dazu, diese Leute zu verachten, doch beide Gruppen bedingen sich gegenseitig. Die einen wollen die Ware, die anderen die Anerkennung: Wer würde die Leistungen der Cracker zu schätzen wissen, wenn es nicht eine Peripherie gäbe, die ihre »Werke« würdigt und verteilt?



CRACKS

Die auf dieser Page untergebrachten Cracks sind zum teil NoCD Crack & zum teil Crack um eine 1:1 Sicherheitskopie anzufertigen.Die Webmaster dieser Page behalten sich das Recht vor,alle Cracks mit einem Passwort zu versehen.Beim auspacken der .zip datei werdet ihr nach einem Passwort gerfragt!Das sich sensorium nennt.Auch für die Funktionalität der hier aufgeführten Cracks die nicht von uns sind,übernehmen wir keine Verantwortung und Haftung.Das gesammte Team haftet auch nicht für eventuell auftretende Schäden die durch das ausführen einer Datei entstehen könnte.Wir Garantieren aber das alle hier aufgeführten Cracks 100% Error & Virenfrei sind.

Game Name	Cracked by	Info	Datum
Quake 3 Arena - Us	Origin	Cracked .exe	05.12.99
Spec Ops 2 - Us	Unbekannt	NoCD Cracked .exe	05.12.99
South Park Chef's Luv Shack - Us	Unbekannt	NoCD Cracked .exe	05.12.99
Total Soccer 2000 - Us	Unbekannt	NoCD Crack	05.12.99
Hype - The Time Quest - Ger	Dynasty	Cracked .exe	05.12.99
Supreme Snow Board - Ger	Unbekannt	NoCD Crack	05.12.99
Indiana Jones 5 - Der Tempel von babel - Ger	Paralyzer -=GSC=-	NoCD	05.12.99
Pharao - Ger	Paralyzer -=GSC=-	NoCD	05.12.99

Derzeit sind 8 Cracks verfügbar:

Ab dem 5.12.99 gab's Crackprogramme für Quake 3 Arena im Internet.

Ohne Glanz

Der »Glamour« vergangener C-64- und Amiga-Tage ist vergangen. Damals programmierten die Cracker oft aufwendige Demos (selbstablaufende, mit Musik unterlegte Grafik-Clips) und kunstvolle Vorspänne zu den geknackten Spielen. Natürlich waren ihre Aktionen damals so illegal wie heute, aber ihrem Selbstverständnis als »Piraten« wurden sie eher gerecht. Heute nähren die Cracker eine fette Abgreifer-Szene, die einfach nur alles umsonst haben will – und der die Leistungen der Spieleprogrammierer egal sind. Und auch, wenn **Tomb Raider** 100 Mark kostet: Kevin ist besser beraten, wenn er für ein gutes Spiel ehrliches Geld bezahlt. Schließlich möchte auch er, daß weiterhin aufwendige Programme gemacht werden. GUN

Das Ende von Thalion

Zu Amiga-Zeiten gab es bereits eine sehr aktive Cracker-Szene, und noch heute behaupten Leute, die massenhafte Raubkopiererei sei für den Tod des Computersystems verantwortlich. 1992 veröffentlichte die Firma Thalion das Spiel Lionheart und wandte sich mit einem bis dato beispiellosen Aufruf an die Spielergemeinde: Alle, die bisher Thalion-Titel wie Amberstar oder Dragonflight nur raubkopiert hätten, sollten bitte Lionheart kaufen, um das Software-Haus vor der Pleite zu retten. Das aufwendige Jump-and-run blieb trotzdem ein Ladenhüter, und Thalion wurde aufgekauft. Insider behaupten jedoch, nicht die Raubkopien, sondern Mißmanagement sei die Ursache gewesen.

If you've copied LIONHEART:
Well, that's your decision. Life's a series of decisions and their results. I hope you won't run around complaining that there are no good action titles for your machine anymore. Not we decide to quit developing those for the Amiga. You do. You did.

Interview mit einem Cracker

»Michael« ist Cracker bei der deutschen Gruppe Backlash.

GameStar Stellst du dich kurz vor?

Michael Nenn mich Michael. Ich heiße zwar nicht so, ist aber ein schöner Name. Ich bin 27.

GameStar Seit wann crackst du Spiele?

Michael Ich habe 1990 auf dem C-64 angefangen, dann auf dem Amiga weitergemacht. Seit 1994 arbeite ich auf dem PC.

GameStar Warum bist du in der Szene?

Michael Es ist ein Rennen. Es geht darum, als erster den Release draußen zu haben. Unser Hauptantrieb ist Idealismus, Fun und die Friendship in der Szene. Man muß natürlich hundertprozentig die Rulez einhalten.

GameStar Was sind das für Regeln?

Michael Ein Release muß gepackt auf 50 Disketten passen, es dürfen keine spielrelevanten Sachen fehlen, und die gecrackte Version muß hundertprozentig Final-Status haben.

GameStar Was passiert, wenn man die Rulez nicht einhält?

Michael Ein Release, der die Rulez nicht einhält, wird genukt, also überall gelöscht. Und anschließend, entsprechend der Rulez verbessert, neu releast.

GameStar Verdienst du Geld damit?

Michael Im Gegenteil. Ich investiere ziemlich viel in mein Hobby, hauptsächlich Zeit und Telefonkosten. Wir tun's aus Idealismus, unser Fokus ist nicht Geldmacherei.

GameStar Ärgert es dich dann nicht, daß Leute mit deiner Arbeit Geld verdienen, indem sie die Spiele weiterverteilen?

Michael Diese Leute leben gefährlich, auf die wird Jagd gemacht. Die setzen für Geld ihre Existenz aufs Spiel. Das ist nicht mehr die Szene, damit wollen wir nichts zu tun haben.

GameStar Du hast da kein Unrechtsgefühl?

Michael Na ja, man sieht sich schon ein bißchen als »Pirat«, aber wir stehen trotzdem dahinter, daß man sich ein Spiel auch kaufen soll, das einem gefällt. Wir haben Unreal Tournament im Rip probegespielt und dann gekauft, weil wir die Macher dieses geilen Spiels unterstützen wollen. Wir haben beispielsweise Fifa 2000 ohne den Reporterkommentar releast. Leute, die das Spiel mögen, kaufen's sich deswegen dann trotz Crack. Außerdem: Wenn wir's nicht machen, machen's andere. Raubkopiert wird immer.

»Man muß hundertprozentig die Rulez einhalten«

GameStar Wie kommt ihr eigentlich an die Versionen heran?

Michael Neuerdings sind's fast alles Handelsversionen. Früher gab's öfter mal Supplier innerhalb der Firmen: beispielsweise Betatester, oder jemand im Lager, der mal eben eine CD nach draußen gegeben hat. Da üben die Firmen jetzt aber großen Druck aus.

GameStar Und wie kommen die Cracks dann ins Netz?

Michael Wir stellen es nur auf bestimmte FTP-Server. Von da nimmt der Release seinen weltweiten Rundumflug. Das können wir dann nicht mehr verhindern. Die Leute, die die Sachen ins Web bringen, haben mit der Szene nichts zu tun. Die sind Unkraut, das gibt's überall.

GameStar Geht's euch da auch um Ruhm?

Michael Klar, man freut sich natürlich, wenn man für seine Arbeit weltweit Feedback bekommt. Aber man freut sich genauso, wenn man von konkurrierenden Gruppen gewürdigt wird.

GameStar Woher kannst du das eigentlich, das Cracken?

Michael Learning by doing. Alles ist Erfahrung, nicht Wissen. GUN

Falsche Screenshots auf der Schachtel

Trügerische Packung

Stuttgarter Verbraucherschützer mahnen den deutschen Publisher THQ wegen irreführender Werbung für das Nice-2-Addon ab.



Das Corpus Delicti: Die von Verbraucherschützern beanstandete Packung des Nice-2-Addons Tune-Up.

Ende September betritt Stephan Uppert (Name geändert) die PC-Spiele-Abteilung eines Kaufhauses. Dort sticht ihm nach einigem Suchen die Packung von Nice 2 Tune-Up, einem Addon zu Nice 2, ins Auge. Da er das gelungene, GameStar-prämierte Action-Rennspiel bereits besitzt, schaut er sich die Schachtel genauer an. Von spannenden neuen Features ist da die Rede – beispielsweise von spektakulären Extra-Autos, darunter der Bavarian Eagle Roadster, oder einer Verlängerung der Gesamtmeisterschaft von 36 auf 48 Renn-Wochenenden. Nach dem Auspacken und Installieren zuhause stellt Stephan enttäuscht fest, daß von dem, was die Packung versprochen hat, einiges nicht stimmt. Der Eagle Roadster fehlt, und das Addon ist nicht, wie angegeben, ins Hauptprogramm integriert. Stattdessen erweist es sich im Wesentlichen als eine unabhängige Sammlung zusätzlicher Strecken und Fahrzeuge, die nur im neuen Arcade-Modus gefahren werden können – nicht aber in der Meisterschaft, die bei Nice 2 für Langzeitmotivation sorgt. Im GameStar-Test in Heft 7/99 (der Stephan nicht bekannt war) hat unser Tester Christan Schmidt auch genau das bemängelt und die wenigen enthaltenen Strecken und Autos zudem »langweilige Dutzendware« genannt.

»Die Packung war schon gedruckt«

Stephan, der das Addon ja extra wegen der auf der Packung abgedruckten Bildern gekauft hat, ist verärgert und schreibt





Die Screenshots im aufklappbaren Teil der Schachtel zeigen Details, die so nicht im Spiel vorkommen.

einen Brief an den Publisher. Nach kurzer Zeit erhält er eine Antwort. Das Software-Haus Synetic (das Spiel und Addon programmiert hat) gibt darin zu, daß »die Aufklappbox mehr suggeriert, als tatsächlich enthalten ist.« Allerdings sei zum Zeitpunkt der geplanten Veröffentlichung die Software noch nicht vollends fertiggestellt, die Verpackung aber bereits im Druck gewesen. Daher wäre das Addon so auf den Markt gekommen.

Stephan hat's satt

Stephan erinnert sich noch gut an seinen Ärger über die geschönten Screenshots auf der C&C3-Packung und geht mit Nice 2 Tune-Up zur Verbraucherschutz-Zentrale Baden-Würtemberg in Stuttgart. »Ich hatte die ewigen falschen Versprechungen, die Bugs und die herablassende Mentalität der Publisher satt«, erklärt er gegenüber GameStar. Bei der Zentrale prüft eine Mitarbeiterin den Fall und kommt zu dem Schluß, daß es sich um irreführende Werbung und somit um einen Verstoß gegen § 3 UWG, des Gesetzes gegen unlauteren Wettbewerb, handelt.

Verbraucherschutz

In allen großen Städten gibt es Verbraucherschutz-Zentralen. Sie beraten Konsumenten und dürfen Klagen einreichen, falls ihnen Fälle von irreführender Werbung bekannt werden. Dabei reagieren sie in der Regel auf konkrete Beschwerden von Verbrauchern, werden also nicht von sich aus tätig.

Die wichtigsten Verbraucherzentralen:

Berlin	(0 30) 2 14 850
Frankfurt	(0 69) 97 20 100
Hamburg	(0 40) 2 48 320
Köln	(0221) 2 40 74 02
München	(0 89) 5 39 870

Nicht vor Gericht

Die Verbraucherschützer beauftragen einen Anwalt, und der verschickt am 5.11.99 mit einer Abmahnung eine sogenannte strafbewehrte Unterlassungserklärung an THQ Softgold, worin die Firma erklären soll, künftig nicht mehr »für Zusatzsoftware (...) Umverpackungen zu verwenden, welche abgebildete Merkmale aufweisen, die in der in der Verpackung enthaltenen Zusatzsoftware nicht enthalten sind.« Im Falle der Zuwiderhandlung soll THQ 10.100 Mark zahlen. Der Publisher unterschreibt die Erklärung anstandslos, die aufgrund der allgemeinen Formulierung damit auch für andere THQ-Addons und nicht nur für Nice 2 Tune-Up gilt. Somit fallen nur geringe Anwaltsgebühren in Höhe von 180 Mark an, eine mögliche Gerichtsverhandlung wird vermieden. Die hätte bei einem zu erwartenden Streitwert von 50.000 Mark leicht 10.000 Mark an Anwalts- und Gerichtskosten verschlingen können. Die Verbraucherschutz-Zentrale bietet Stephan zudem an, eine Rückzahlung des Kaufpreises von etwa 30 Mark zu erwirken, doch der verzichtet. Ihm geht es nur darum, daß »man sich auch als unwichtiger Einzel-User mit Erfolg zur Wehr setzen kann.«

THQ ist einsichtig

Wir sprachen mit dem THQ-Marketingleiter Michael Nürnberg über die Angelegenheit. Sein Fazit: »Dieser Fall ist für uns ein Zeichen, daß wir uns viel



Den Mercedes SLK dürfen Sie nur im Arcade-Modus fahren.

stärker auf Qualitätskontrollen konzentrieren müssen, und wir haben alle Weichen gestellt, daß Dinge dieser Art zukünftig nicht mehr passieren.« THQ hat die beanstandete Packung umgehend aus dem Handel zurückgezogen, wird das Addon allerdings unverändert in einer Schachtel zusammen mit dem Hauptprogramm als Gold-Edition wieder auf den Markt bringen. GUN

1.600 Netzwerk-Fans in Duisburg

Gamers Gathering

Gamers Gathering hieß die bisher größte LAN-Party Deutschlands, aber bedingt Masse auch gleich Klasse? GameStar war für Sie vor Ort.



Auf Bonus-CD: Video-Report

Von überall her waren sie angereist: Vor der »Kraftzentrale« in Duisburg standen Autos mit Kennzeichen aus ganz Deutschland, aus Dänemark, der Schweiz und Benelux. Für das Wochenende vom 10. bis 12.12.1999 verwandelte sich das ehemalige Fabrikgelände in ein Spielerparadies: Dort fand Europas größte Netzwerkparty statt, die Gamers Gathering. Angesagt hatten sich 1.600 Teilnehmer, die unter anderem die Finalrunden der Deutschen Clan Liga (DeCL) austragen wollten.

Engel im Dunkeln

Für Jonas (24) aus München fängt alles gut an: Obwohl er allein gekommen ist, hat er bei den Leuten in seiner Reihe gleich Anschluß gefunden, der Aufbau des mitgebrachten PCs klappt problemlos, und das Netzwerk funktioniert. Doch nur wenige Minuten später ein Desaster: Im Umkreis von zehn Metern fällt der Strom aus, alle Rechner sind tot. Nebenan steht der Dark-Angels-Clan komplett im Dunkeln – »jetzt weiß man, warum die Dark Angels heißen«, witzelt jemand. Jonas nimmt's locker, geht erst mal durch die Halle und schaut sich die Stände der Sponsoren an. Leider bessert sich die Situation später kaum: Immer wieder sind ganze Blocks ohne Saft, manche Spieler bekommen bis zu neun Stunden am Stück keinen Strom.

Kein Quake 2

Als Jonas wieder Strom hat, fängt die Eröffnungsfeier an, und zur allgemeinen Verblüffung gibt der Veranstalter bekannt, daß während der Party keine indizierten Spiele gespielt werden dürfen. Ein Pfeifkonzert folgt, viele Ligaspieler sind extra wegen der **Quake 2**-Finalrunde angereist. Jonas hat sich glücklicherweise auf das bisher nicht indizierte **Unreal Tournament** spezialisiert. Laut Veranstalter bestand eine Absprache mit dem örtlichen Jugendamt, die durch eine am Tag zuvor erstattete anonyme Anzeige ungültig geworden war. Die meisten Spieler sind ziemlich sauer und machen ihrem Ärger lautstark Luft; auf einigen Bildschirmen tauchen »Lamers Gathering«-Schriftzüge auf.

Trotz Verstimmung reisen nur wenige Spieler wieder ab, obwohl der Veranstalter allen, die bis Samstag abend fahren, das Eintrittsgeld von 45 Mark zurückerstattet. Jonas bleibt ebenfalls und zockt gleich die erste Nacht durch: Dabei zeigt sich ein weiteres Problem. Es gibt zuwenig Schlafgelegenheiten für alle, und die Halle ist nicht beheizt, weil die Organisatoren offene Gasbrenner aufstellen wollten, die aber vom Brandschutz verboten wurden. In Jonas' Teil der Halle ist es besonders frostig, wer noch spielt, hüllt sich in dicke Decken. Tagsüber wird es dank annehmbarer Außentemperaturen dann wieder erträglich. Immerhin ist das Gros der Teilnehmer fest entschlossen, Spaß zu haben, und so kommen die meisten während des Wochenendes doch noch auf ihre Kosten.



Verärgerte Quake-2-Spieler bestürmen den Veranstalter.



Die meisten nahmen die Stromausfälle mit Galgenhumor.



Das ist nur ein kleiner Teil der Halle, insgesamt waren fast 1.600 Spieler mit ihren PCs da.

Fazit: verbesserungswürdig

Guter Standort, schnelles Netz, viele Leute, sauber organisierte Turniere, aber oben genannte Patzer dürfen auf einer kommerziellen Party nicht passieren. Die Veranstalter haben jedoch Besserung gelobt, und so drücken wir die Daumen für die Gamers Gathering 2. GUN



Spielwitz-Offenbarung oder Hardware-Skandal?

Ultima 9

Eine Stimme reißt Sie aus Ihrem Schlaf: »Wach auf, Avatar, der Guardian ist in Britannia eingefallen!« Als gestählter Dauer-Weltenretter drehen Sie sich nochmal um – wenn's weiter nichts ist! Doch die fünfte Reise nach Britannia wird definitiv Ihre letzte sein. Und gleichzeitig die prächtigste, packendste und für das ganze 3D-Genre prägendste.

Glorreiches Finale

Vor Teil 4 betonte die Ultima-Serie schlichtes Monstermetzeln im Land Sosaria, dann ging es vier Folgen lang um Britannia. Ultima 8 war 1994 zwar technisch auf der Höhe der Zeit, bot aber wenig Tiefgang. Mit Ultima 9 Ascension hat Richard Garriott ein Kunststück vollbracht: Es vereint fast sämtliche Stärken aller Serienteile. Der Avatar kehrt nach Britannia zurück; die acht Tugenden spielen wieder eine große Rolle. Belebte Städte wechseln sich mit Dungeons ab; es gibt kurzweilige Kämpfe und viel Magie. Die Story ist ebenso episch wie spannend. Einsteiger werden behutsam ins Geschehen eingeführt, Profis freuen sich über zahlreiche Details. Vor allem aber ist das letzte (Offline-) Ultima grafisch Spitze und bietet die beste 3D-Welt, die es je gab.

Welt zum Verlieben

Britannia ist eine lebendige Welt aus einem Guß, ohne jede Levelgrenzen. Jeden Fleck der Landkarte können

Inhalt

Das Edel-Rollenspiel Ascension verdient gleich zwei Superlative: beste 3D-Welt und größter Hardware-Fresser aller Zeiten. Gut gewappnete Avatare genießen die spannende Story und viele Design-Innovationen.



Auf Bonus-CD:
3 Video-Specials
#1 Weltreise
#2 Die Monster
#3 Die Rätsel
Patch 1.05

Sie tatsächlich erreichen. Die Schauplätze liegen auf der Karte recht dicht beieinander, doch die Entfernungen wirken im Spiel größer: Sie kommen von lauschigen Wiesen in tiefe Wälder, erkunden schroffe Küstenlandschaften oder verschneite Gebirgspässe. Am Wegesrand warten Monster, Bogenschützen beschießen Sie von Hügelkuppen, Skelette schwimmen Ihnen durch Flüsse nach. Sie können ohne Unterbrechung von der Oberfläche in einen Dungeon hinunterlaufen; durch die Fenster von Gebäuden sehen Sie wirklich nach draußen. Das Programm lädt so geschickt nach, daß Sie es nur selten merken. Nur in Dungeons kommt es manchmal vor, daß Sie eine interne Kartengrenze überschreiten, so daß etwaige Verfolger unsichtbar zurückbleiben.

Wenn Sie im tiefen Wald ein einzelnes Goldstück ablegen, wird es dort auch eine Woche später noch liegen. Das soll kein Hinweis auf die Ehrlichkeit der Britannier sein, sondern darauf, daß sich die Engine jede Kleinigkeit merkt. Gerade aufgrund der Größe der Welt haben die Designer darauf geachtet, daß Sie nicht sofort überall hinkommen: Die etwa 50 Prozent der Spielfläche ausmachenden Inseln sind zunächst nur nach und nach per Überfahrt zu erreichen. Erst später darf man selbst ein Schiff steuern und überall hinfahren.

Einsteigertauglich

Richard Garriott hat offensichtlich lange **Zelda 64** gespielt, denn **Ultima 9** erinnert in vielen Komfortpunkten daran. Sie starten in Ihrem Einfamilienhaus auf der Erde und müssen erstmal Abenteurer-Essentials wie Kleidung, Rucksack oder Reisetagebuch finden. Wenn Sie Ihren »Werkzeuggürtel« aufheben, erscheinen am unteren Bildschirmrand zwölf Inventarplätze. Die können Sie beliebig mit Gegenständen oder Zauber füllen, um diese flink auszulösen.

Vor dem Haus lernen Sie die gelungene, komplexe Steuerung kennen. Der Cursor zeigt normalerweise genau auf die Bildschirmmitte. Damit können Sie Türen öffnen oder ein Schwert zu sich ziehen. Für umfangreichere Manipulationen wechseln Sie per »Q«-Taste in einen Modus, bei dem der Avatar festgewurzelt ist und Sie den Cursor frei bewegen. In die Kampfbereitschaft gelangt man per »Tab«-Taste. Außerdem darf der Avatar rennen, schwimmen, klettern und zur Seite sowie rückwärts laufen. Das im Vorgänger gefürchtete Springen klappt jetzt: Sie springen exakt zur Position des Cursors, sofern der Abstand nicht zu groß ist.

Britannia am Abgrund

Im angrenzenden Park stöbern Sie schnell eine Zigeunerin auf, die Ihnen sieben Gewissensfragen stellt: »Ein geiziger Kaufmann verliert Geld – verteilst Du dieses an die Armen oder gibst du es ihm vollständig zurück?« Die erste Entscheidung zeugt von »Mitleid«, die zweite von »Ehrlichkeit«. So legen Sie Ihre Charakteristika fest; wer etwa mehrmals auf »Tapferkeit« setzt, startet als Krieger mit samt Schwert und großer Stärke. Nach dieser Prüfung geht's durch Mondtor und Übungsdungeon zur Hauptstadt Britain.

Britain wachte lange über den Schrein des Mitleids.

Facts

- 15 Städte & Dörfer
- 33 Gegnertypen
- 20 Spezialgegner
- 37 Waffen
- 9 Schilde
- 9 Rüstungstypen



Glaubhafte Welt: Die Abenddämmerung ist echt – die Sonne wandert im Tagesverlauf über den Himmel. Der Avatar kann den gegenüberliegenden Berg tatsächlich erklimmen, den Raubvogel am Himmel könnte er (per Pfeil und Bogen) angreifen.

In einem Orklager kommt es zum Kampf: Der mit Römerhelm und Streitaxt bewaffnete Häuptling nimmt uns mit einem seiner Krieger in die Zange. Doch unserer scharfen Klinge sind die Grünlinge nicht gewachsen.







Mick Schnelle



Faszination pur

Nach dem ersten Ruckel-Schockeffekt und der beschaulichen Startphase hat mich Ultima 9 begeistert wie kein Rollenspiel zuvor. Die 3D-Welt ist nicht nur wunderschön, sondern bemerkenswerterweise auch aus einem Guß. Daß der Avatar allein unterwegs ist, stört nicht – eine Party würde alles nur verkomplizieren.

Lebendige Welt

Ultima 9 setzt Maßstäbe: Die Story ist ungewöhnlich und spannend, hinter jeder Ecke lauern Überraschungen. Die zarten Liebesbande mit Raven sorgen für einen Schuß Romantik. Lediglich die Steuerung, vor allem unter Wasser, finde ich ein wenig unpräzise. Für mich ist Ascension nicht nur das beste Ultima, sondern das derzeit faszinierendste Rollenspiel überhaupt. Einziger Wermutstropfen: der Hardware-Hunger.

Doch nun hat sich eine gigantische Säule durch den Erdboden kilometerweit in den Himmel gebohrt. Der Schrein wurde zerstört, die zugehörige Rune und das Siegel gingen verloren. Vor allem aber änderte sich das Verhalten der Stadtbewohner: Aus »Mitleid« wurden die Armen und Kranken in einen Sumpf umgesiedelt – schließlich könne so die zurückbleibende, gesunde Gemeinschaft viel besser arbeiten und für die Deportierten sorgen. Der glühendste Verfechter dieser verdrehten Tugendhaftigkeit ist der Bürgermeister. Doch als Sie mit dessen Tochter sprechen, muß diese immer wieder husten...

Rette die acht Städte

Um die Ordnung in Britannia wiederherzustellen, müssen Sie den Einfluß aller acht Riesensäulen brechen und alle Schreine wiederherstellen. Dazu sammeln Sie in Gesprächen mit den Einwohnern Hinweise auf das zugehörige Mantra-Paßwort und Siegel. Die fehlende Rune finden Sie immer am Fuß einer Säule, doch dorthin kommen Sie nur über den entsprechenden Dungeon, der meist mehrere Ebenen tief in den Untergrund reicht. In den Dungeons lösen Sie in erster Linie Rätsel oder kämpfen. Sie können aber auch auf einen Zwischengegner treffen, der sich erst mit Ihnen unterhalten will. Wenn Sie schließlich alle nötigen Teile zusammenhaben, schreiten Sie zur Schrein-Sanierung. Am Ende der wunderschönen Zeremonie dürfen Sie eines Ihrer Attribute (Stärke, Wendigkeit oder Intelligenz)





Die gleiche Stelle auf zwei Karten: Der rote Pin markiert unsere Position auf der Weltkarte (links) sowie auf der Stadtkarte von Trinsic (rechts).

steigern, fortan ist die benachbarte Stadt vom bösen Einfluß befreit.

Das glutäugige Böse

Wer aber steckt hinter allem Ungemach? Wer macht aus den ehrlichen Magiern von Moonglow pathologische Lügner oder übersetzt »Opferbereitschaft« mit Menschenopfern? Nicht ein, nicht zwei, sondern drei Akteure sind für den Schlamassel verantwortlich. Der erste heißt Blackthorn und tyrannisierte schon in Ultima 5 die Welt. Er ist jedoch nur die Marionette des rotgeschuppten Guardians, seines Zeichens Superbösewicht seit Teil 7. Den dritten Verantwortlichen wollen wir Ihnen hier nicht verraten...

Das eigentliche Ausmaß der Katastrophe erschließt sich erst nach und nach. In Gesprächen mit unserem alten Boß Lord British erfahren wir, daß die acht Säulen Einfluß auf die Gestirne haben. Außerdem zerren die Säulen die Kontinentalplatte Britannias auseinander – Veteranen erkennen das freilich schon angesichts der Stoffkarte, die ein in drei Teile gespaltenes Festland zeigt. Apropos »Veteranen«: Natürlich kapieren Einsteiger nicht jede Anspielung, doch der Spielwitz bleibt auch für sie erhalten.

Nicht nur dabei

Die schöne Personen- und Landschaftsgrafik erzeugt zusammen mit Wettereffekten und einer überwältigenden Soundkulisse – Umweltgeräusche, Gesprächsfetzen, Husten, Wolfsgeheule, Hintergrundmusik – ein packendes »Mittendrin«-Gefühl. Wer ein wenig Ausschau hält, stolpert nur so über Räuberhöhlen, Schatzkarten und Miniquests. So will ein kleiner Junge, daß Sie seine gekidnappte Mutter wiederbringen; ein Leuchtturmwart möchte seine Riesenfunzel repariert haben. Die NPCs passen sich der fortschreitenden Handlung an. Viele Aufgaben lassen sich auch ohne das »richtige Nachspielen« eines Skripts lösen.

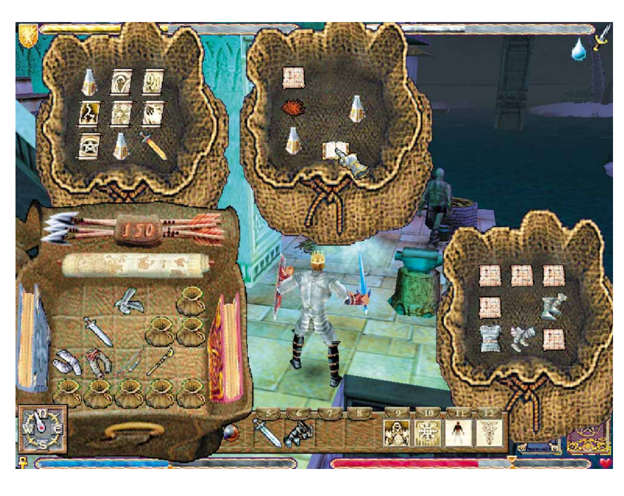
Hell und dunkel

Tag und Nacht wechseln sich realistisch ab, also mit wandernder Sonne und Dämmerung. Wer nachts nicht graue Katzen zählen will, benutzt Fackeln, Laternen oder Lichtzauber. Oder er legt sich für mindestens 25 Sekunden in ein Bett – denn dabei fliegt die Zeit nur so vorbei, und bald sind Mana- und Lebensenergie aufgefrischt. Ultima-Fanatiker könnte der detailliertere Tagesablauf der Einwohner fehlen, die früher häufig zwischen Gasthaus, Quartier und Laden pendelten. In Ascension büchsen die Leute fast ausschließlich im Dienste der Story aus.

Daß Sie mal wieder Brot backen dürfen, ist eher als Reminiszenz an alte Zeiten zu verstehen. Wichtiger ist, daß sich fast alle Objekte manipulieren lassen. Ganz und gar unwichtige Gegenstände dürfen Sie nur verschieben, nicht mitnehmen – so verstopfen Sie nicht mit nutzlosem Tand das Inventar. Trotzdem wird letzteres bald aus allen Nähten platzen: Heiltränke, Magie-Reagenzien, Waffen und Schriftrollen beanspruchen je einen von 20 (im Rucksack) bzw. zwölf Inventarplätzen (im Gürtel). Prakti-



In der ersten Spielhälfte sagen Sie Raven, wohin Sie segeln wollen. Später werden Sie selbst zum Kapitän (siehe Video »Weltreise« auf unserer CD).



Der Rucksack (links unten) bietet Platz für 20 Gegenstände oder Beutel; außerdem zeigt er den Pfeilvorrat und erlaubt den Zugriff auf Weltkarte, Zauber- und Tagebuch.



In den Dungeons treffen Sie in der Nähe der Säulen meist auf Mitglieder der gefürchteten Wyrm-Garde.

Heinrich Lenhardt



Ein echtes Kunststück

Stimmt, die Erstauslieferung von Ultima 9 ist mit ihren Bugs und technischen Grausamkeiten ein Fest für alle Erbsenzähler dieser Welt. Doch für das Bewerten des Spielspaß-Potentials ist das ähnlich irrelevant wie der Elbe-Pegelstand. Denn wenn U9 läuft, ist das Spielererlebnis einzigartig. Die schönste 3D-Welt der PC-Geschichte, dazu eine mitreißende Story, glaubhafte Charaktere und zum Schneiden dichte Atmosphäre. Ist »Ressourcen-Fresser« wirklich ein Schimpfwort? Ohne bahnbrechende Hardware-Ausreißer wie Ultima 9 würden wir heute noch Commander Keen mit EGA-Grafik spielen!

Erstaunlich gut trotz Frühgeburt

Am meisten beeindruckt mich die Kombination von anspruchsvollem Spieldesign und leichter Zugänglichkeit. Die Bedienung ist durchdacht, Ultima-Neulinge werden rasch zu souveränen Avataren. Jenseits der Technik-Macken ist Ascension ein nahezu anbetungswürdiges Kleinod. Gut, daß EA Deutschland diesem Edelspiel noch ein paar Wochen Bugfixing spendiert.

sche Lederbeutel belegen auch einen Platz, fassen aber ihrerseits neun Utensilien.

Schwimmen wie ein Stein

Das Kampfsystem ist relativ einfach: Mit der aktiven Waffe (es gibt Stöcke, Schwerter, Zweihänder, Bogen sowie die bloßen Fäuste) attackieren Sie in Diablo-Manier den gewünschten Gegner. Im Laufe des Spiels können Sie in jeder der fünf Waffenkategorien dreimal aufsteigen – gegen viel Geld bei einem von etwa zehn Trainern. Meister dürfen zum Beispiel mit einer zweihändigen Streitaxt nicht nur hacken, sondern auch einen mächtigen Rundumschwung tätigen oder einen Schlag auf die Beine andeuten, der dann zum Kopf geführt wird. Außerdem sollten Sie für manche Gegner die richtige Waffe wählen; ein »hauender« Streitkolben bringt mehr gegen Skelette als ein »stechendes« Schwert. Verschiedene Schilde steigern den Verteidigungswert und können zur Abwehr erhoben werden. Außerdem gibt's für jeden der fünf Körperbereiche einzelne Rüstungsteile – etwa Handschuhe oder Armschutz – aus verschiedenen Materialien wie Leder, Kettenringen oder Eisenplatten. Schwarzfels-Panzerung ist zwar die beste im ganzen Spiel, zieht Sie aber im Wasser nach unten und erschwert das Zaubern: Sprüche reichen weniger weit und wirken schwächer.

Magie und Rituale

Magie spielt zu Beginn keine und dann eine immer wichtigere Rolle. Die Beschwörungen übertragen Sie durch ein Ritual an einem magischen Pentagramm in Ihr Zauberbuch. Dazu müssen Sie einmal die richtigen Reagenzien beisammen haben und den eigentlichen Spruch aufsagen, was durchaus etwas Aufwand bedeutet. Fortan aber kennen Sie diese Beschwörung auswendig und können sie so oft benutzen, wie die Manapunkte reichen. Deren Maximum ergibt sich übrigens aus Ihrem »Karma«, das bei guten Taten steigt und bei schlechten fällt.

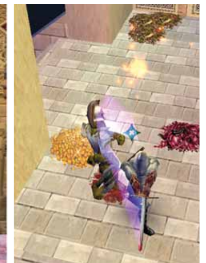
In insgesamt neun »Kreisen« stehen je vier Sprüche zur Verfügung, von denen alle





Wenn wir die Verkäuferin ansprechen, legt sie ihr Buch weg und zeigt uns ihre Waren.

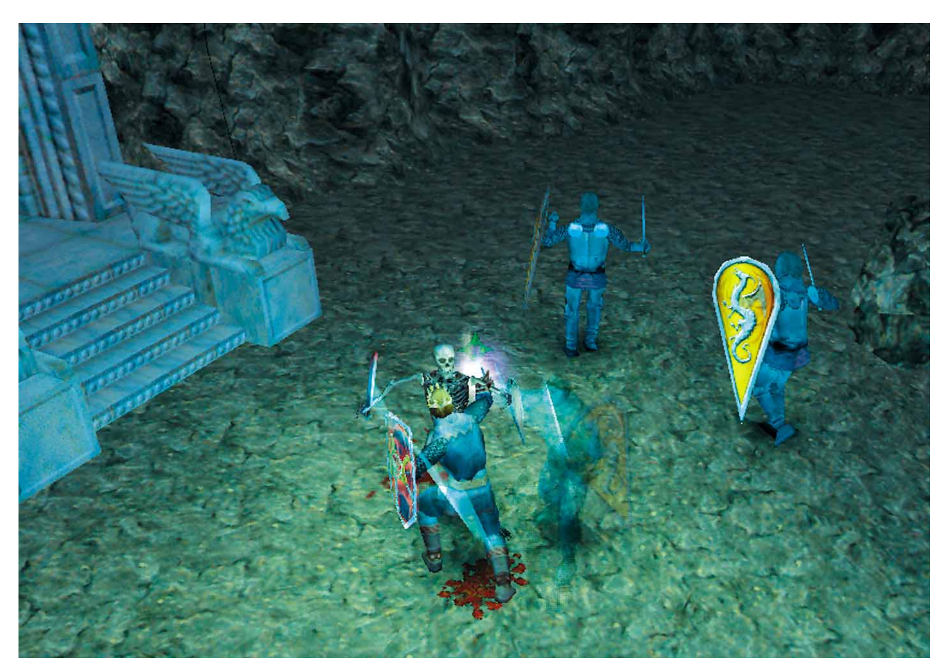




Lila Wischeffekte verraten die Bahn Ihrer Schwertstreiche – 20 verschiedene Attacken kann der Avatar insgesamt beherrschen.



Bei dieser nächtlichen Zauberspruch-Zeremonie sehen Sie gleich drei Engine-Effekte: Der Avatar steht in transparentem, farbigem Nebel; es regnet einzeln berechnete Regentropfen; dazu gibt's dynamische Beleuchtung (Lichtkugel erhellt Helm und Schultern).



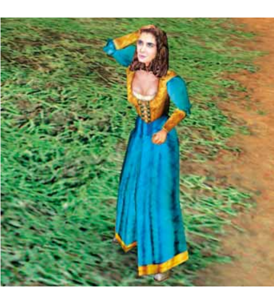
Vor dem Eingang zu einer Krypta bekommen wir es mit einem Skelett und drei Geisterkriegern zu tun.

eine spielerische (Teleport, Einfrieren) oder grafische (Nebelschleier, Meteor) Daseinsberechtigung haben. Außerdem gibt's magische Rituale – das Befreien der Schreine ist eines davon. Später erlauben die Mondtore Instant-Reisen quer durch Britannia.

Kämpfen, rätseln

Eine Vielzahl von (wiederkehrenden) Monstern macht die simplen Kämpfe zum befriedigenden Erlebnis. Man trifft Standard-Kanonenfutter wie Orks oder Riesenratten, aber auch viele spezielle Gegner. So sollten Sie besiegten Skeletten schleunigst einige Knochen klauen, da sie sich sonst in Terminator-Manier wieder zusammensetzen. Einige Adversarien wenden Magie an, andere lieben Brachialgewalt.

Doch anders als in Diablo oder Baldur's Gate gibt es als Gegengewicht knifflige Puzzles. Das können Schalterrätsel sein, aber auch mechanische Problemstellungen oder die aus Tomb Raider bekannten »wie komme ich dorthin?«-Probleme. In Dungeons müssen Sie vereinzelt zu Stift und Papier greifen – eine Automap wäre komfortabler. Dafür werden Sie auch in der tiefsten, bedrohlichsten Höhle auf grafische Schmankerl, liebevoll gestaltete Räume oder alte Bekannte treffen.



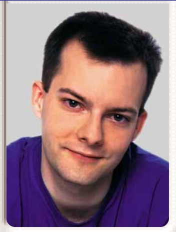


Die Einwohner Britannias beherrschen diverse Gesten.

Deutsche Version

Wir testeten die US-Verkaufsversion sowie die (gut synchronisierte) deutsche Testversion auf insgesamt zwölf PCs und spielten beide zu zwei Dritteln durch. Dabei gab es nur einmal einen großen Bug, der das Laden eines früheren Spielstandes erforderlich machte. Doch viele kleine Bugs, sporadische Abstürze und große Probleme mit manchen 3D-Karten haben EA veranlaßt, die deutsche Version auf den 24. Februar 2000 zu verschieben. Diese Zeit wird für Bugfixing, vor allem bei 3D-Karten, verwendet. Wenn Sie gut Englisch können und ein »unproblematisches« System haben (siehe Technik-Check), können Sie aber auch die schon erhältliche US-Version kaufen. Patch 1.05 ist auf unserer CD, ein weiterer in Arbeit. LA

Jörg Langer



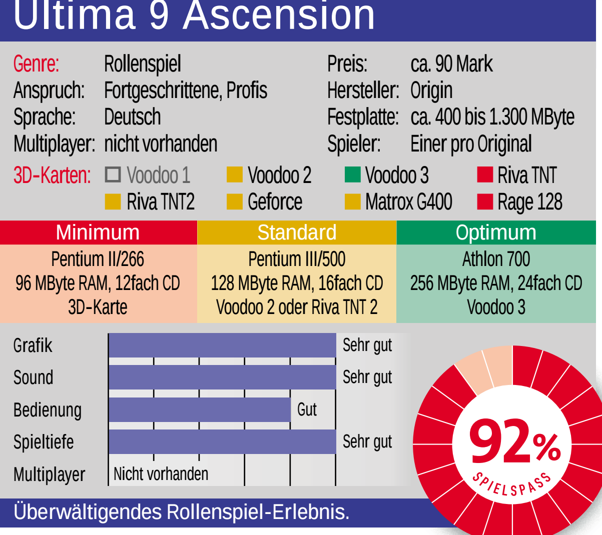
Durchstößt alle Genre-Grenzen

Wahnsinn – ich habe selten ein so gut designtes Spiel gesehen! Wohlgemerkt, »designt« – nicht »programmiert«. Denn Ultima 9 hat neben kleinen Bugs riesige Probleme mit bestimmten 3D-Karten. Und die Hardware-Anforderungen sind immens. Wenn Sie nicht den richtigen PC für U9 haben, dann kaufen Sie es (noch) nicht: Mit leichtem Ruckeln ist's ohne weiteres spielbar, doch bei starkem Ruckeln macht's keinerlei Spaß.

Absolutes Muß-Spiel

Ultima 9 ist nicht nur das beste Rollenspiel seit langer Zeit, sondern auch richtungsweisend für andere Genres: Wieso kann ich bei 3D-Actionspielen mit kaum einem Grafikobjekt etwas anfangen? Wieso beschränken sich die meisten Action-Adventures auf unbelebte Level-Karten? Erst wer in Ultima von einem Schiff springt, durch eine überflutete Höhle taucht, auf der anderen Seite den Berg erklimmt und dann ins Abendrot schaut, erkennt die tatsächlichen Fähigkeiten einer modernen 3D-Engine.

Das führt zu einer fantastischen Spielwelt – dabei dachte ich immer, nur Voxelgrafik könne Terrain »echt« darstellen. Doch U9 erschafft aus schön bemalten Polygonen glaubwürdige Gebirge, Höhlen, Siedlungen. Vor allem sieht jede Stadt, jeder Dungeon, jede Region anders aus. Und wer erst mit dem Schiff unterwegs ist und die Inseln aus der Vogelperspektive sieht...



Ultima 9 Ascension

Genre:	Rollenspiel	Preis:	ca. 90 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	Origin
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 400 bis 1.300 MByte
Multiplayer:	nicht vorhanden	Spieler:	Einer pro Original

3D-Karten: Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3, Riva TNT, Riva TNT2, Geforce, Matrox G400, Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/266 96 MByte RAM, 12fach CD 3D-Karte	Pentium III/500 128 MByte RAM, 16fach CD Voodoo 2 oder Riva TNT 2	Athlon 700 256 MByte RAM, 24fach CD Voodoo 3

Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

92% Spielspass

Überwältigendes Rollenspiel-Erlebnis.

Dem Avatar auf der Spur

Expedition nach



Auf Bonus-CD: Weltreise-Video

Die Abenteuer des Avatars führen Sie kreuz und quer durch Britannia und darüber hinaus. Wir präsentieren Ihnen einige der schönsten Stellen.





Yew

Fast wie eine Elfenstadt wirkt Yew, der ehemalige Hort der Gerechtigkeit. Die Häuser befinden sich alle auf Plattformen, die über Holzbrücken und Seilzugkonstruktionen miteinander verbunden sind. Ganz in der Nähe liegt das alte Amphitheater, in dem üble Schauprozesse ablaufen.

Trinsic

Erbaut auf den Ruinen der alten Stadt, ist Trinsic das Venedig von Britannia. Auf steinernen Pfeilern ruhend, besteht die Stadt größtenteils aus Brücken und dazwischen angeordneten Gebäuden. Leider ist den Bewohnern jeder Ehrbegriff abhandengekommen, für den dieser Ort früher so bekannt war. Geister und Monster machen seitdem die Straßen unsicher.



Ambrosia

Tief im Ozean versteckt liegt Ambrosia, die Hauptstadt der Gargoyles. Eine magische Energiebarriere schützt die Bewohner vor eindringenden Wassermassen und den Blicken der Menschen. Doch die Uhr tickt unaufhaltsam: In den blau schimmernden Tiefen liegen Aufstieg und Untergang nahe beieinander.

Britannia



Eine der acht Säulen

Eingeschlossen vom Meer und glutheißer Lava, läßt die mysteriöse Säule den Avatar nicht an sich heran. Doch die Nähe des Dungeons Wrong hilft, auch dieses Geheimnis zu ergründen.



Britain

Die Hauptstadt Britannias ist die erste Siedlung, die Sie durchstreifen. Das bäuerlich-rustikale Ambiente läßt kaum erahnen, daß Lord Britishs Schloß nur wenige Gehminuten entfernt ist. Die Geschäfte rund um den Marktplatz bieten die nötige Grundausstattung für Ihre Abenteuer im legendären Britannia feil.



Moonglow

Die Stadt der Magier sollten Sie am besten bei Nacht bewundern. Denn dann erhellt ein grünlicher Schimmer den ganzen Ort. Bunte Lichter steigern den eindrucksvollen Effekt noch. Das kann aber nicht darüber hinwegtäuschen, daß Sie lange brauchen werden, um hier eine ehrliche Seele zu finden.



Terfin

Diese Insel, ganz im Süden gelegen, wurde einst aus Schwarzer Magie geschaffen. Das unheilvolle Gesicht des Guardians bildet den Eingang zu einer Höhle, die ein düsteres Geheimnis birgt. MIC

Technik-Check: Ultima 9

Lord British's Meisterwerk ist ein Hardware-Fresser erster Güte. Nur Hochleistungs-PCs bieten genügend Reserven für ein flüssiges Spielerlebnis.

Auflösung 640 x 480, 128 MByte RAM

	Voodoo 1	Rage 128	Matrox G400	Voodoo 2	TNT 1	TNT 2	Voodoo 3	Geforce 256
PII/266	□	□	rot	rot	□	rot	rot	rot
K6-2/450	□	□	□	rot	□	rot	gelb	rot
PII/400	□	rot	gelb	gelb	rot	gelb	gelb	gelb
PIII/500	rot	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	grün	gelb
Athlon 700	rot	gelb	grün	grün	grün	grün	grün	gelb

Auflösung 800 x 600, 128 MByte RAM

	Voodoo 1	Rage 128	Matrox G400	Voodoo 2	TNT 1	TNT 2	Voodoo 3	Geforce 256
PII/266	□	□	rot	rot	□	rot	rot	rot
K6-2/450	□	□	□	rot	□	rot	gelb	rot
PII/400	□	rot	gelb	gelb	rot	gelb	gelb	gelb
PIII/500	□	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	grün	gelb
Athlon 700	□	gelb	grün	grün	grün	grün	grün	gelb

Auflösung 1024 x 768, 128 MByte RAM

	Voodoo 1	Rage 128	Matrox G400	Voodoo 2	TNT 1	TNT 2	Voodoo 3	Geforce 256
PII/266	□	□	□	rot (SLI)	□	rot	rot	rot
K6-2/450	□	□	□	rot (SLI)	□	rot	rot	rot
PII/400	□	rot	rot	gelb (SLI)	rot	rot	gelb	rot
PIII/500	□	gelb	gelb	gelb (SLI)	gelb	gelb	grün	gelb
Athlon 700	□	gelb	grün	grün (SLI)	gelb	grün	grün	gelb

Legende

- □ nicht möglich bzw. unspielbar langsam.
- rot: sehr stark ruckelnd (unter 10 Bilder/s); Spielspaß leidet deutlich
- gelb: mäßig ruckelnd (ca. 15 Bilder/s); Spielspaß leidet leicht
- grün: nur leichtes Ruckeln (ca. 20 Bilder/s); maximaler Spielspaß

Die Freude in der Redaktion war groß, als Ultima 9 endlich bei uns eintraf, aber die Gesichter wurden schon bald wieder länger. Auf einigen Rechnern war das langerwartete Spiel einfach nicht flüssig zum Laufen zu bringen. Bald kristallisierte sich heraus: Ultima 9 braucht für den vollen Spielspaß mindestens einen Pentium III/500 als treibende Kraft, am besten gepaart mit einer Voodoo-3-Grafikkarte und wenigstens 128 MByte RAM. Dieses System kann man getrost als Standard bezeichnen, Ultima 9 läuft darauf größtenteils gut. Was nicht heißen soll, daß Sie nicht ab und zu ein Ruckeln zu sehen bekämen.

Ein Pentium II/266 stellt die absolute Untergrenze dar, allerdings müssen Sie in dem Fall sehr leidensfähig sein. Mit heruntergedrehter Sichtweite und minimalem Mip-Mapping sieht Britannia eben nicht mehr sehr beeindruckend aus. Bei nur 64 MByte an Bord sinkt der Spielspaß schnell auf den absoluten Nullpunkt, weil bei jedem Schritt auf die Festplatte zugegriffen wird. Um Enttäuschungen zu vermeiden, informieren Sie unsere Tabellen über den Tauglichkeitsgrad Ihres Rechners.

Für den Technik-Check haben wir die Rechner mit 128 MByte RAM bestückt. Alle Messungen wurden mit der US-Version von Ultima 9 durchgeführt, gepatcht auf Version 1.05. Da die auf den 24. Februar verschobene deutsche Version angeblich Performance-optimiert sein soll, liefern wir etwaige Änderungen im nächsten Heft nach.

Der Grafik-Check

Auf der rechten Seite sehen Sie zwei Bilderreihen, die verschiedene Auflösungen und Sichtweiten von Ultima 9 zeigen. Die Sichtweite von 60% entspricht der Einstellung beim Technik-Check. Wenn Sie eine höhere Sichtweite wollen, müssen Sie mit entsprechenden Performance-Einbußen rechnen. Faustformel: Für 20% mehr Sichtweite bei gleicher Frame-Rate brauchen Sie knapp 100 MHz mehr Prozessorpower. WR

Spiel-Einstellungen bei den Messungen:

Mip-Mapping: Mittel
16-Bit-Texturen

Sichtweite und Detailstufe:
jeweils Mittelstellung

Leistung gegen Qualität:
Stufe 2 (von links)

Betriebssystem-Einstellungen:

dynamische Auslagerungsdatei
Direct X 7.0

AGP Aperture Size (im Bios):
64 MByte

Check: Bildschirm-Auflösung

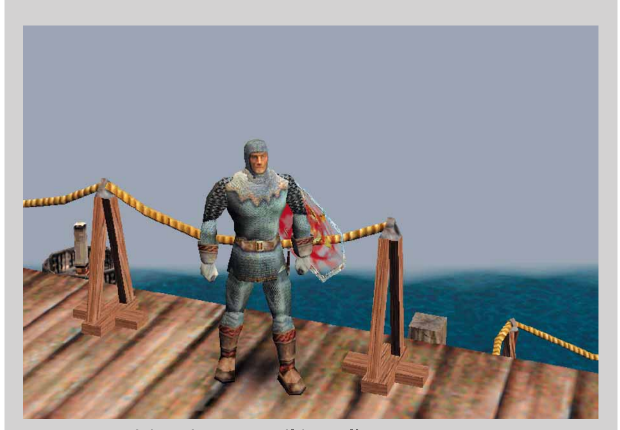

640x480, Sichtweite 100%, Detaildarstellung 100%

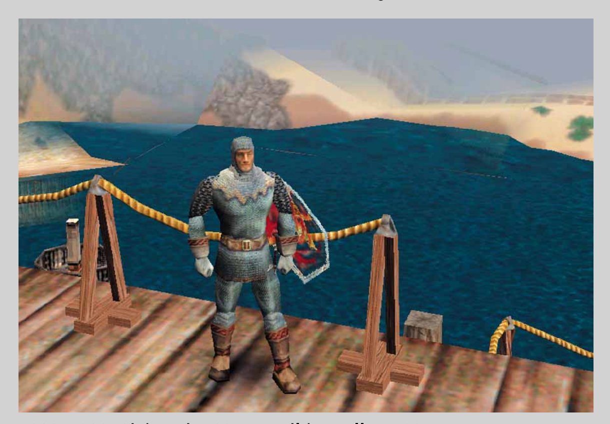

800x600, Sichtweite 100%, Detaildarstellung 100%


1024x768, Sichtweite 100%, Detaildarstellung 100%

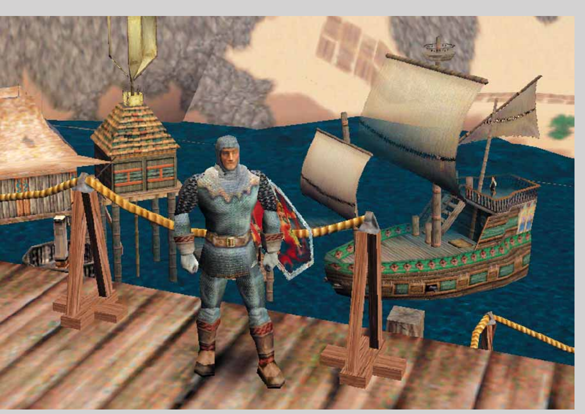

1600x1200, Sichtweite 100%, Detaildarstellung 100%

Check: Sichtweite/Details


1600x1200, Sichtweite 0%, Detaildarstellung 0%


1600x1200, Sichtweite 60%, Detaildarstellung 60%


1600x1200, Sichtweite 80%, Detaildarstellung 80%


1600x1200, Sichtweite 100%, Detaildarstellung 100%

Streit um Ultima 9

Spitze oder Skandal?

Ultima 9 fordert selbst Spitzen-Hardware und hat einige Bugs. In Deutschland erscheint es deswegen erst im Februar. Ist die US-Version wirklich kaum spielbar?



Mick Schnelle und Gunnar Lott streiten über die U9-Hardware-Anforderungen.

Heiß diskutiert wurde in der Redaktion der große Hardware-Hunger von **Ultima 9 Ascension** sowie die Bugs. Hat Origin geschlampt?

Gunnar Lott Das kann doch nicht wahr sein! Selbst auf meinem PIII/450 mit Riva-TNT-Karte verkommt Ultima 9 zur gehobenen Dia-Show. Die Grafik-Engine hätte noch einiges an Optimierung vertragen. So riecht das für mich verdächtig nach Weihnachts-Schnellschuß.

Mick Schnelle Auf meinem P II/400 mit 192 MByte Speicher läuft Ultima 9 sehr stabil und dank Voodoo-3-Karte sogar in einem annehmbaren Tempo. Zugegeben, mit einigen 3D-Karten kommt es zu massiven Problemen. Immerhin wird in Deutschland eine vollständig gepatchte Version erscheinen.

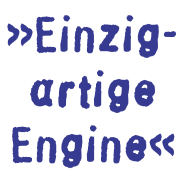
Gunnar Lott Schneller wird das Spiel dadurch nicht. Außerdem spricht es Bände, daß Ultima 9 extra nochmal überarbeitet wird. Zudem ist mir auch ein fetter inhaltlicher Bug untergekommen: Katrina wollte mir einen wichtigen Gegenstand nicht überlassen, weil sie nicht erkannte, daß ich den Alpha-Wolf bereits getötet hatte. Ich durfte die komplette Passage neu spielen: zwei Stunden vergeudete Zeit. Das ist doch einfach schlampig.

»Einfach schlampig«

Mick Schnelle Das mag ja ärgerlich sein, aber mir ist so eine Sache nicht untergekommen, dabei haben Jörg und ich U9 zu mehr als zwei Dritteln durchgespielt. Im Gegenteil, ich habe noch nie eine so schön in Szene gesetzte Welt gesehen. Hinter jeder Ecke lauern tonnenweise Überraschungen und unvorhergesehene Wendungen in der Story. Und die Rätsel sind erste Sahne. Ich habe schon lange kein derart motivierendes Rollenspiel mehr erlebt.

»Rätsel: erste Sahne«

Gunnar Lott Okay, das Flair ist einmalig. Aber was nützt mir die schöne Atmosphäre, wenn's mein Avatar vor lauter Ruckelei nicht schafft, um eine Ecke zu rennen, ohne anzustoßen? Und warum wurde die Engine für Voodoo-Karten optimiert, während die zahlreichen Direct-3D-User hinten anstehen dürfen? 3D-Grafik ist heute doch kein Hexenwerk mehr, das müßte doch alles schneller sein. Mich wundert gar nichts mehr, seit ich gesehen habe, daß 3Dfx auf der offiziellen Ultima-9-Webseite Werbung schaltet...



Mick Schnelle Klar braucht man für den vollen Spaß echte Mörder-Hardware. Aber Ultima 9 ist ja auch kein simpler Shooter. Die 3D-Engine ist derzeit einzigartig und richtungsweisend! Bei kaum einem Spiel kann man so weit in die Landschaft schauen. Gegenstände bleiben das ganze Spiel über genau da liegen, wo man sie fallengelassen hat. Regentropfen fallen realistisch und zerplatzen, wenn sie auf ein Objekt stoßen. Dazu kommen wunderschöne Beleuchtungseffekte mit echtzeitberechneten Lichtquellen.

Gunnar Lott Der ganze Spaß ist bei runtergeschraubten Details doch nur noch die Hälfte wert. Ich finde, Origin hätte Ascension vor allem im Hinblick auf das Tempo der Grafik noch weiter optimieren müssen. Auch wenn sich dadurch der Release bis nach Weihnachten verzögert hätte. Kann ein Spiel mit solchen Performance-Problemen überhaupt 92 Prozent bekommen?

Mick Schnelle Klar kann's das – U9 ist fantastisch! Die Wertung darf nicht vom absoluten Hardware-Minimum ausgehen. Origin hat schon immer innovative Spiele mit Edelgrafik entwickelt, die nach Spitzen-Hardware schrien. Wing Commander benötigte seinerzeit als erstes Spiel einen 386er für volle Detailstufe und löste damals heftige Proteste aus. Mittlerweile ist es ein unumstrittener Meilenstein. Mit Ultima 9 wird es genauso gehen. Spätestens in einem Jahr ist die jetzige Nobel-Hardware Standard – und Ascension wird Vorreiter- und Klassikerstatus genießen. GUN

Das Team

Jan Rothenberger aus der hubbeligen Schweiz zwingt die Redaktion zur knallharten Auslese:

»Was war euer Lieblingsspiel 1999, und warum?«





LA

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele, Adventures

»Trotz Age of Empires 2 ist Ultima 9 mein Spiel des Jahres. Nie zuvor gab es eine so abwechslungsreiche 3D-Welt in einem Computerspiel. Außerdem spiele ich die Serie seit ungefähr dem Jahr 1920 und finde es erstaunlich, wie sich die technische Qualität vertausendfacht hat, aber die Stimmung immer noch so rüberkommt wie vor zehn Jahren.«

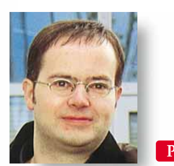


MIC

Mick Schnelle

Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims

»Die Playstation-Version von Final Fantasy 8! Die Story ist einzigartig, die Grafik wunderschön, und die Rendersequenzen kann man nur als brillant bezeichnen. Wenn Sie diese Zeilen lesen, sollte bald auch die PC-Umsetzung in den Läden stehen. Außerdem trainiere ich mit wachsender Begeisterung Pokemons auf meinem Color-Gameboy.«



PS

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs

»In keinem anderen 3D-Gemäuer habe ich mich vergangenes Jahr so wohl gefühlt wie in der Black-Mesa-Forschungsstation. Half-Life plus Opposing Force – für mich gibt's derzeit nichts Besseres. Tolles Szenario, spannend inszeniert und voller Überraschungen. Und dazu noch der geniale Multiplayer-Modus: So muß Action am PC aussehen!«



WR

Walter Reindl

3D-Action-Spiele, Hardware

»Trotz zahlloser Half-Life-Matches in der Redaktion – die meiste Zeit in diesem Jahr habe ich im Karriere-Modus von Need for Speed 4 verbracht. Das Prinzip ist unglaublich motivierend, man möchte sich am liebsten eine ganze Sammlung edler Rennkarossen vor die Türe stellen. Für mich ist NfS 4 als bestes Rennspiel erste Wahl für mein Spiel des Jahres 99.«



MG

Michael Galuschka

Sport- & Rennspiele, Action-Adventures, Hardware

»Für mich als Fußballfan (kleiner Tip: Bayern wird Meister) ist EA Sports' Prachtstück Fifa 2000 trotz kleiner Mängel das Spiel des Jahres. Kein anderes bringt die Schönheit und Atmosphäre meiner Lieblingssportart so gut auf den Monitor. Außerdem macht's (was selten ist) auch zu zweit an einem Rechner massig Spaß.«



RS

Rüdiger Steidle

Simulationen, Sportspiele, Strategiespiele

»Seit Jahren hat mich kein Spiel mehr so gefesselt wie Jagged Alliance 2. Aus dem ›nur mal kurz installieren und das Intro anschauen‹ wurde eine 14-Stunden-Dauersitzung. Nach einem lästigen Nickerchen und 14 weiteren spannenden Stunden hatte ich dann endlich Arulco befreit. Seitdem warte ich sehnsüchtig auf die Missions-CD.«



GUN

Gunnar Lott

Adventures, Strategiespiele, Budgetspiele

»Mein Favorit: Das mächtige, epische und hochspannende Age of Empires 2. Mit diesem Titel geht für mich die aufregende Ära der 2D-Echtzeit-Strategie glorreich zuende. Ich bin sicher, AOE 2 wird auf seinem Gebiet nicht mehr überboten werden. Und der Mehrspieler-Modus fesselt mich wohl noch bis weit ins nächste Jahr...«



MD

Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen

»3DOs Strategiespiel Heroes of Might and Magic 3 samt Addon ist ideal, um nach einem langen Arbeitstag noch ein wenig privat zu spielen. Ein wenig? Wenn ich die Zeit zusammenzähle, die ich mit Drachenkloppen und Schätze sammeln verbracht habe, dürfte es eine typische Handwerker-Rechnung ergeben: Wo kommen nur all die Stunden her?«



CS

Christian Schmidt

Budgetspiele, Jump-and-runs, Adventures

»Darüber brauche ich keine Sekunde nachzudenken: System Shock 2 war das genialste Spiel des letzten Jahres, wenn nicht sogar der letzten Jahre. Ein Spiel ist dann gut, wenn es mich zu Emotionen hinreißt; und so erschrocken, beeindruckt, überrascht und gespannt wie bei meiner Erkundung der ›von Braun‹ war ich schon lange nicht mehr.«

Das Testsystem

Wir haben unseren Wertungskasten überarbeitet. Wichtigste Neuerung: Sie erfahren direkt, ob Ihre 3D-Karte geeignet ist. Außerdem sehen Sie, wieviele Leute im Multiplayer-Modus pro Original spielen können.

3D-Karten

Im Feld **3D-Karten** sehen Sie die Eignung der wichtigsten acht Modelle für das besprochene Spiel.

Wenn Ihre Karte **grün** ist, sollte das Spiel damit auch bei hohen Auflösungen perfekt laufen. Ist sie **gelb**, läuft das Spiel überwiegend flüssig. Ein **rotes** Kästchen bedeutet, daß das Spiel auf Ihrer Karte nur bei heruntergeschalteter Auflösung oder wenig Details noch halbwegs akzeptable Frameraten erreicht.

Ein nicht ausgefülltes Feld zeigt an, daß Ihre Karte nicht unterstützt wird oder einfach zu langsam ist. 3D-Zusatzkarten (Voodoo 1, Voodoo 2) bleiben außerdem grau, wenn ein Spiel gar keinen 3D-Modus bietet.

Achtung: Die allgemeinen Hardware-Angaben wiegen stärker als die 3D-Karten – eine »grüne« Karte bringt nichts, wenn z.B. der Prozessor Ihres PCs nicht das »Minimum« erfüllt.

Savage-Karten haben wir nicht mit aufgenommen – ihre Performance gleicht der einer Riva TNT. Ältere Chips wie Rage Pro, Riva 128 sowie alle Renditions fehlen, weil damit heutzutage nur noch wenige 3D-Spiele annehmbar laufen.

Multiplayer-Modus

Nach einigen selbsterklärenden Angaben gehen wir auf den Multiplayer-Modus ein. Dabei unterscheiden wir zwischen: mehrere Spieler an einem PC (kurz: 1 PC), Modem-Direktverbindung oder Nullmodem (ser.), Netzwerk (LAN) und Internet (www). Davor steht jeweils die maximale Spielerzahl. Im Feld »Spieler« geben wir an, wieviele Personen im Multiplayer pro Original spielen können. Das kann in Einzelfällen je nach Spielmodus unterschiedlich sein: Für StarCraft reicht im Netzwerk (LAN) ein Original für acht Spieler, im Battlenet (www) braucht jeder Spieler ein Original.

Raumschiff GameStar 29

Genre:	Echtzeit-Strategiespiel	Preis:	ca. 90 Mark
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	IDG Entertainment
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Festplatte:	ca. 5 bis 20 MByte
Multiplayer:	2 (1 PC), 4 (ser.), 8 (LAN), 16 (www)	Spieler:	Zwei pro Original

3D-Karten: Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3, Riva TNT, Riva TNT2, Geforce, Matrox G400, Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte	Athlon/650 128 MByte RAM, 12fach DVD 3D-Karte, Gamepad

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Sehr gut

88% Spielspass

Fazit: Die beste Weltraumsaga aller Zeiten.

Die Einzelwertungen

Grafik: Wie flüssig sind die Animationen, wie schön ist die Grafik, wie sauber das Scrolling, wie gut die 3D-Engine? Auch Zwischensequenzen und Videos lassen wir (leicht) in diese Note einfließen.

Sound: Ist die Sprachausgabe verständlich, lassen mächtige Explosionen Ihre Lautsprecher kräftig krachen? Paßt die Musikbegleitung zum Spiel, nervt sie vielleicht nach einigen Stunden?

Bedienung: Je besser und einstiegsfreundlicher das Interface, je mehr Komfort (wie Speichern oder Undo-Funktion) geboten wird, desto höher fällt die Bedienungs-Wertung aus.

Spieltiefe: Hiermit bewerten wir hohe Komplexität, abwechslungsreiche Levels, zahlreiche Spielvarianten oder knackige Rätsel. Die Spieltiefe ist ein guter Indikator für Langzeitmotivation.

Multiplayer: Ist der Mehrspieler-Modus gelungen? Gibt es spezielle Optionen, extra angepaßte Levels oder Internet-Ligen?

Hardware-Angaben

Hier lesen Sie, ab welchem **Minimum** (roter Kasten) ein Spiel läuft – optimal nutzen läßt es sich damit nicht. **Standard** (gelb) heißt: Hiermit macht das Programm Spaß, wenn auch mit kleineren Einschränkungen, etwa bei der Auflösung. **Optimum** (grün) ist die Idealausstattung für maximalen Spielspaß. Dazu können auch spezielle Eingabegeräte oder 3D-Karten gehören. Wenn nicht explizit »3D-Karte« angegeben wird, bietet das Programm (auch) einen Software-Modus.

Die Spiele-Genres

Wir teilen alle Spiele in eine von fünf Kategorien ein: **Action**, **Strategie**, **Sport**, **Simulationen** und **Adventures**. Dazu kommt die **Budget**-Sparte, in der wir Compilations und Neuauflagen älterer Titel testen. Spiele des gleichen Genres sind nicht wild über das Heft verteilt, sondern stehen brav beisammen. Jedes Genre wird liebevoll von einem eigenen Experten mit langjähriger Erfahrung betreut, hat ein eigenes Inhaltsverzeichnis und eine ständig aktualisierte Top-25-Liste.

Die Spielspaß-Wertung

90% und mehr

Nur absolute Ausnahmeprogramme bekommen von uns diese Wertung. Solche seltenen Topspiele sind ein Muß für jeden Computerspieler.

80% bis 89%

Eine Wertung von 80 Prozent oder mehr kennzeichnet sehr gute Spiele, die ein Genre nahezu perfekt ausreizen.

70% bis 79%

Im 70er-Bereich tummeln sich gute Spiele, die allerdings keine Genialitätspreise gewinnen. Hier finden Sie Neuauflagen bekannter Ideen oder gute »Nachahmer-Programme«.

60% bis 69%

60er-Spiele sind überdurchschnittliche Programme, die für Freunde des jeweiligen Genres immer noch interessant sind.

50% bis 59%

Bei 50ern handelt es sich um Durchschnittskost, mit diversen negativen Aspekten.

30% bis 49%

Diese Spiele haben starke Schwächen und taugen nur für überzeugte Sammler.

10% bis 29%

Selbst als Budget-Ware sollten Sie für diese öden Rohrkrepierer kein Geld ausgeben.

unter 10%

Titel unter 10 Prozent gehören unwiderruflich zu den miesesten Spielen der PC-Geschichte.



GameStar-Prädikat

Auszeichnung für Ausnahmespiele.

Mit dem GameStar-Prädikat belohnen wir Programme für außerordentliche Spieltiefe, innovative Spielideen, packende Atmosphäre, umwerfende Grafik oder exzellente Multiplayer-Funktionen.

Action

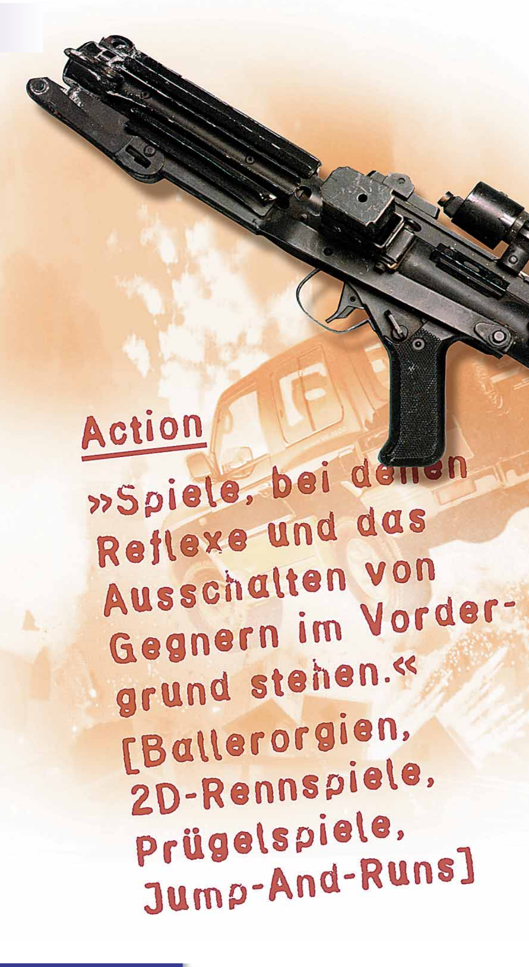
Peter Steinlechner



Ballerspaß im neuen Jahrtausend

Das Millennium fängt ja gut an: Derart viele Neuzugänge auf einmal gab es in den Action-Charts nur selten. Vom schicken **Urban Chaos** über das knallharte **SWAT 3** bis zum coolen **Killer Loop** sind diesen Monat jede Menge toller Programme dabei. Da mag sich so mancher Ballerfan die bange Frage stellen: War's das schon, oder kommt in diesem Jahrtausend noch mehr?

Auf den ersten Blick sieht es ein bißchen mau aus. Actionspieler können derzeit nicht auf ein neues id-Spiel warten, **Duke Nukem Forever** läßt sich ordentlich Zeit, von **Half-Life 2** oder **Unreal 2** ist noch gar nichts zu sehen. Und **Star Wars: Obi-Wan** funkelt in ganz weiter Ferne am Horizont – angeblich hat LucasArts das Grundkonzept völlig umgeworfen und den Release entsprechend verschoben. Aber: Sie werden alle kommen, und ein paar andere dazu – auch wenn wir uns noch ein wenig gedulden müssen.



Action

»Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen.«
[Ballerorgien, 2D-Rennspiele, Prügelspiele, Jump-And-Runs]

Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Half-Life (deutsch)	3D-Action	5/99	92%
2	Unreal	3D-Action	7/98	91%
3	Unreal Tournament	3D-Action	9/99	88%
4	Wheel of Time	3D-Action	1/00	87%
5	Rayman 2	Actionspiel	12/99	86%
6	Drakan	Actionspiel	10/99	84%
7	Heretic 2	Actionspiel	1/99	84%
8	Aliens versus Predator	3D-Action	9/99	84%
9	Driver	Action-Rennspiel	11/99	83%
10	Re-Volt	Action-Rennspiel	10/99	83%
11	Uprising 2	Actionspiel	2/99	83%
12	Expendable	Actionspiel	6/99	82%
13	Rogue Spear	3D-Action	11/99	81%
14	Descent 3	3D-Action	8/99	81%
15	Killer Loop	Action-Rennspiel	NEU	80%
16	SWAT 3	3D-Action	NEU	80%
17	Requiem	3D-Action	5/99	80%
18	Grand Theft Auto 2	Actionspiel	12/99	79%
19	Shadow Man	Actionspiel	10/99	79%
20	Delta Force 2	3D-Action	1/00	79%
21	Urban Chaos	Actionspiel	NEU	78%
22	Nocturne	Actionspiel	12/99	78%
23	Hidden & Dangerous	3D-Action	9/99	78%
24	Tarzan	Actionspiel	NEU	78%
25	Star Wars: Racer	Action-Rennspiel	7/99	77%

Die 25 besten Action-, 3D-, Prügelspiele und Jump-and-runs.

Inhalt

Tests

Im Auftrag des Herrn

Messiah

Ein Engel verkündet Gottes Willen auf Erden mit Waffengewalt.

Die beiden Typen sind die brutalsten Kerle in der Stadt. Groß und muskulös, in stabile Polizeipanzerung verpackt, Zigarette im Mundwinkel. Jeder der beiden trägt eine schwere Pumpgun. Und gerade amüsieren sich beide prächtig. Denn vor ihnen steht der Erlöser, der Engel der Apokalypse, der von Gott geschickte Rächer. Er heißt Bob. Er ist keinen halben Meter groß, sieht aus wie ein Wickelkind und ist unbewaffnet. Während sich die zwei Hünen ausschütten vor Lachen, ist Bob plötzlich verschwunden, und einer der beiden windet sich mit gurgelnden Lauten. Dann hebt er seine Waffe, um seinen verblüfften Kollegen mit einem gezielten Schuß zu erledigen. Anschließend trabt Bob mit himmlischem Lächeln los, um die Welt zu retten.

Auf Engelsflügeln

Sie übernehmen im Actionspiel **Messiah** die Rolle des schmächtigen Engels Bob, der auf die Erde gesandt wurde, um dem Bösen einen Dämpfer zu verpassen. Weil der wehrlose Bengel im direkten Kampf gegen die waffenstarrenden Wachen keine Chance hat, muß er ganz auf seine zwei Fähigkeiten vertrauen. Da wären zum einen seine Stummelflügel, mit denen er flatternd durch die Levels gleitet. Viel wichtiger ist aber Bobs zweites Talent: Er kann in die Haut jedes beliebigen Lebewesens schlüpfen, um sich so dessen Fähigkeiten zu Nutze zu machen. Und das bedeutet in erster Linie, die Waffen sprechen zu lassen.



Wenn Sie mit dem Raketenwerfer auf explosive Kisten zielen, sprengt das Feuerwerk alle Gegner im Umkreis weg.

Ich kann, was du kannst

Weil Bob als geflügelter Knirps in der Techno-Welt eher unpassend anmutet, eröffnen alle Wachen sofort das Feuer, wenn sie ihn sehen. Das Zauberwort heißt Deckung: Solange Bob sich hinter Kisten duckt und im Rücken der Menschen bleibt, können die ihn nicht wahrnehmen. Mit einem beherzten Sprung in den Rücken schlüpfen Sie dann in die Rolle der überrumpelten Person. Je nachdem, wen Sie geentert haben, verfügen Sie über andere Talente. Ein Mechaniker kann Kontrollpulte reparieren, ein Kommandant befehligt Untergebene, und ein Atomwissenschaftler ist dank Schutzanzug immun gegen Radioaktivität. Am

Christian Schmidt



Kein Gottesgeschenk

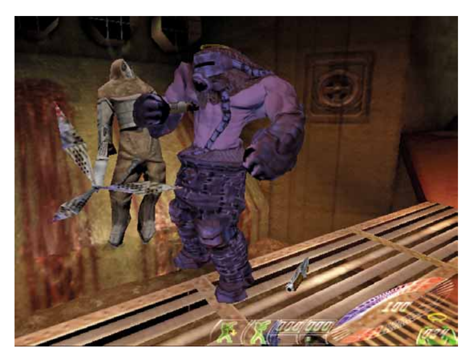
Das dürfte viele Action-Fans enttäuschen: Was hätte aus Messiah alles werden können! Das Grundkonzept klingt genial. Der Körperwechsel ist zwar etwas umständlich (weil man nur in den Rücken schlüpfen kann, ist häufig unkoordiniertes Geflatter um aufgeschreckte Feinde angesagt), dafür bringen die verschiedenen Charaktere viel Tiefe ins Spiel. Es wirkt schon sehr cool, wenn ich je nach Bedarf die Wirte wechsle und immer dafür sorgen muß, daß meine gerade zurückgelassene Wache nicht sofort das Feuer eröffnet. Für meinen Geschmack holt Shiny aber nicht genug aus dem System heraus; viele Personen sind nur Staffage, die Rätsel zu naheliegend.

Höllisch brutal

Zwei Dinge stoßen mir allerdings richtig sauer auf: Die sinnlose Brutalität geht mir gehörig auf die Nerven. Viele der sadistischen Tötungsmethoden sind reiner Selbstzweck und offensichtlich als Dreingabe gedacht – wenn Gewalt so zelebriert wird, hört für mich der Spaß auf. Nichts für Jugendliche, auch wenn eine entschärfte deutsche Version kommen soll! Zweites Manko: Das Spiel scheint viel zu kurz zu sein. Erfahrene Spieler meistern viele Levels in schlappen zehn Minuten, ihnen dürfte ein Wochenende reichen, um Messiah zu durchzuspielen.

Messiah erschließt spielerisches Neuland – das könnte Grund genug für Action-Kenner sein, sich das Spiel anzusehen.

häufigsten treffen Sie allerdings auf Wachen in verschiedensten Ausführungen. Die sind geübt im Umgang mit Waffen und besitzen eine eingebaute Fernsicht. Damit zoomen Sie in drei Stufen an Gegner heran und können auf einzelne Körperteile zielen. Ein Schuß ins Bein schaltet Gegner aus, ohne sie zu töten, ein Treffer am Kopf erledigt Menschen sofort.



Der Riese geht wenig zimperlich mit Gegnern um.



Wenn Feuergefechte zwischen Wachen toben, ducken sich unbewaffnete Passanten hilflos weg.

Der Engel als Parasit

Weil Verletzungen in **Messiah** nicht heilbar sind, ist Bob ganz auf den Wechsel zwischen Personen angewiesen. Sobald Sie durch ungewöhnliche Aktionen oder Schüsse die Aufmerksamkeit auf sich ziehen, segnet Ihre Figur im Feindfeuer schnell das Zeitliche. Dann lösen Sie sich automatisch aus Ihrem Wirt, damit Sie ein neues Opfer suchen können. Der Engel besitzt eine eigene Leiste für Lebensenergie, die durch Treffer sinkt. Sobald Bob in einen frischen Menschen schlüpft, saugt er ihm Gesundheit ab, um seine Energie wieder zu füllen. Den ständigen Rollentausch machen aber nicht nur unglückliche Todesfälle notwendig. Viele Rätsel können Sie nur mit bestimmten Personen lösen. So öffnen sich manche Türen nur für technisches Personal; oder Sie müssen einen Polizisten übernehmen, um in den Baracken nicht aufzufallen. Neben Menschen ergreift Bob auch von Mutanten, Robotern, Monstern oder sogar Ratten Besitz – so quetscht er sich noch durch den winzigsten Spalt.

Gewehr und Harpune

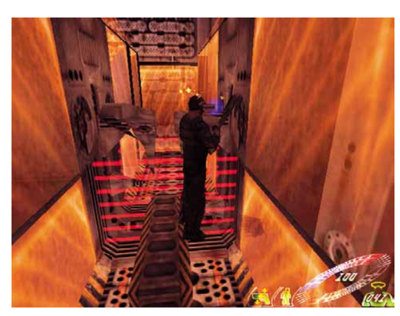
Wenn's hart auf hart kommt, läßt Engel Bob gnadenlos die Waffen sprechen. Davon gibt's in **Messiah** ein ganzes Arsenal. Die Auswahl reicht von der gewöhnlichen Schrotflinte über Maschinengewehre bis zum Raketenwerfer. Auch ein Sammelsurium von Granaten steht Ihnen zur Verfügung. Heftiger wird es bei den Spezialwaffen: So finden Sie bald einen Flammenwerfer und später die noch taffere Harpune. Je stärker die Waffen werden, auf desto blutigere Weise scheiden die Geg-







So funktioniert das Übernehmen: Unser kleiner Puttenengel Bob schleicht sich von hinten an eine ahnungslose Wache heran, springt in deren Körper und geht dann mit diesem auf Mutantenjagd.



Jump-and-run-Passagen stehen häufig an.

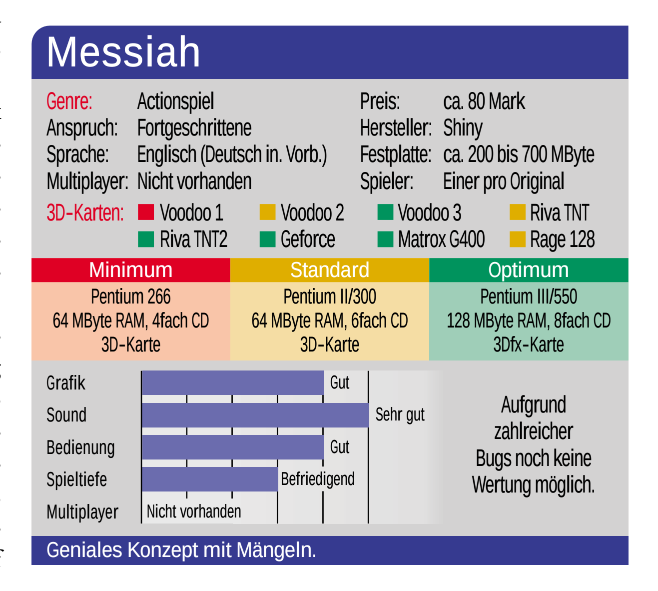
Teuflische Bugs

Unsere Version von Messiah, die von Shiny zum Test freigegeben war, wurde noch von zahlreichen Bugs geplagt. Größtes Manko: Ein gutes Drittel der Levels funktionierte nicht, wir konnten uns deshalb noch kein vollständiges Bild vom Spiel machen. Zudem stürzte das Spiel auf verschiedenen Rechnern an bestimmten Stellen immer wieder sang- und klanglos ab. Wir verzichten deshalb auf eine endgültige Wertung.

ner aus dem Leben. Generell geht es bei **Messiah** äußerst gewalttätig zur Sache.

Echtzeit-Gewaber

Im Vorfeld mit vielen Vorschußlorbeeren bedacht, darf Shinys 3D-Engine RT-DAT (Realtime Deformation and Tessellation) nun erstmals richtig zeigen, was sie kann. Dank der neuen Technik baut **Messiah** alle Spielfiguren in jeder Sekunde neu zusammen. Je mehr Rechenkraft zur Verfügung steht, desto detaillierter fällt das Polygonmodell der Charaktere aus. Theoretisch soll so die Spielgeschwindigkeit gleichmäßig bleiben; denn wenn die Prozessorbelastung steigt, werden die Figuren einfach gröber gezeichnet. In der Praxis fällt die Leistung ernüchternder aus. **Messiah** ruckelt auf einem Pentium II/300 bei größeren Räumen deutlich. Weil die Personen ständig neu berechnet werden, wabern ihre Umrisse; ein unschöner Nebeneffekt. Sehr gut gelungen sind die Animationen der Figuren – jeder Personentyp läuft anders, die meisten haben unterschiedliche Gesten auf Lager. Die packende Atmosphäre wird durch eine stimmungsvolle Soundkulisse und Sprachsamples ergänzt, Musik der Fear Factory treibt den Puls. CS



Messiah

Genre:	Actionspiel	Preis:	ca. 80 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene	Hersteller:	Shiny
Sprache:	Englisch (Deutsch in. Vorb.)	Festplatte:	ca. 200 bis 700 MByte
Multiplayer:	Nicht vorhanden	Spieler:	Einer pro Original

3D-Karten: Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3, Riva TNT, Riva TNT2, Geforce, Matrox G400, Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 266 64 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	Pentium III/550 128 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

Aufgrund zahlreicher Bugs noch keine Wertung möglich.

Geniales Konzept mit Mängeln.

Mit Köpfchen gegen Terroristen

SWAT 3

Rambos müssen draußen bleiben: SWAT-Spieler retten Menschenleben und schießen nur im Notfall.



Auch Geiseln müssen Sie mit Handschellen sichern.



Auf Demo-CD: Spielbare Demo

Endlich, im Jahre 2005 ist es soweit: Anläßlich der Vertragsunterzeichnung zur Abschaffung aller Atomwaffen kommen Diplomaten aus der ganzen Welt nach Los Angeles. Doch Terroristen wollen das Abkommen um jeden Preis verhindern. Als Kommandeur einer fünfköpfigen Spezialeinheit der US-Polizei sollen Sie im 3D-Actionspiel **SWAT 3** für Sicherheit sorgen. Dabei kämpfen Sie Seite an Seite mit zwei computergesteuerten Zweimannteams gegen die Bösewichte. In insgesamt 17 Missionen gilt es, Gebäude zu stürmen und die fiesen Verbrecher zu verhaften.

Entscheidung vor Ort

Anders als beispielsweise im Genrekollegen **Rogue Spear** planen Sie die Missionen nicht im voraus, sondern entscheiden direkt am Ort über die nötigen Maßnahmen. Zwar können Sie vor Einsatzbeginn manchmal einen Grundriß des Gebäudes studieren, das Sie stürmen sollen, und sich über Geiseln und Attentäter ein grobes Bild verschaffen. Sobald Sie aber das Bauwerk entern, sind Sie mit Ihrer Truppe auf sich gestellt. Sie kommandieren Ihre Männer nicht etwa auf einer Übersichtskarte, sondern direkt in der Spielgrafik mit Hilfe von Tastaturkürzeln. Wenn Sie zum Beispiel mit dem Fadenkreuz auf eine Tür deuten, können Sie Ihren Teams befehlen, das Tor zu sprengen, eine Blendgranate zu werfen und das Gebiet dahinter zu sichern. Da Sie Ihre beiden Gruppen auf diese Weise nur in Räume schicken



Der Terrorist legt angesichts der Übermacht die Waffen nieder. Rechts oben sehen Sie das Kamerafenster von Team Blau. (1024x768)



Hier haben wir wohl in ein Wespennest gestochen. In dieser Situation hilft nur noch der Abzug. (800x600)

können, die Sie auch selber sehen, bleiben sie meist dicht zusammen. Allerdings ist es durchaus möglich, Ihre Männer aufzuteilen. Während zum Beispiel Team Rot den Flur sichert, klärt Team Blau die Lage im Treppenhaus.

Besser ohne Gewalt

Ihre PC-Kameraden suchen selbständig Ziele und verteidigen sich, aber nur auf ausdrücklichen Befehl rücken sie weiter vor. Ihre Gegner wechseln dagegen öfters mal den Standort und durchstreifen ihr Versteck. Keine Mission verläuft zweimal gleich. Es kann immer wieder passieren, daß plötzlich ein Terrorist hinter Ihnen auftaucht und Sie unter Feuer nimmt.



Sie können alle Mitglieder Ihres Teams individuell bewaffnen und ausstatten.

Zur Selbstverteidigung stehen diverse Schießeisen zur Auswahl, von der Standard-MP über Schrotflinten bis hin zu Sturmgewehren. Fast noch wichtiger sind Blend- und Tränengasgranaten, die Ihre Opponenten für eine Weile außer Gefecht setzen – tödliche Gewalt sollten Sie nämlich nur im Notfall einsetzen. Besser ist es, die Terroristen mit vorgehaltener Waffe zur Aufgabe zu bringen. Für gewaltloses Vorgehen erhalten Sie Extrapunkte. Im Zweifel gilt trotzdem: erst schießen, dann fragen. Denn ein Kopftreffer kann für Sie das Aus bedeuten.

Geiseln gelten erst als befreit, wenn Sie ihnen Handschellen angelegt und den Erfolg an die Einsatzleitung gefunkt haben. Das artet manchmal regelrecht in Arbeit aus, weil sich in einigen Gebäuden Dutzende von Zivilisten tummeln. Zeit spielt bei den Befreiungsaktionen zum Glück keine Rolle, da die Terroristen nie auf die Geiseln schießen. Es sei denn, die Gefangenen geraten aus Versehen in die Feuerlinie.

Grüße von Gabriel

Für die Grafik hat sich Sierra bei der Engine von **Gabriel Knight 3** bedient. Zwar hinkt **SWAT 3** damit aktuellen 3D-Actionspielen wie **Half-Life** in Sachen Spezialeffekte und Detailfülle ein Stück hinterher. Trotzdem macht die Optik einen guten Eindruck. Dafür sorgen vor allem die Foto-Texturen, die den Gebäuden und Personen einen realistischen Look verleihen. Auch die Animationen der SWAT-Teams sind gelungen.

Rüdiger Steidle



Polizei? Ich bin dabei!

Mit SWAT 3 hat Sierra eine spannende und vor allem glaubwürdige Simulation der US-Antiterror-Truppe abgeliefert. Dabei gefällt mir, daß das Hauptaugenmerk auf der Festnahme der Terroristen liegt – nicht auf wilden Feuergefechten. Positiv überrascht bin ich, wie gut die Programmierer die KI hinbekommen haben. Zwar rennen Ihre Kameraden schon mal durch die Schußlinie oder rempeln gegen Wände, insgesamt verhalten sie sich aber recht intelligent. Auch die Gegner sind eine Herausforderung, nicht nur Kanonenfutter.

Viel Glück im Spiel

SWAT 3 hat mit dem gleichen Problem wie Delta Force 2 zu kämpfen: Ein feindlicher Treffer beendet den Einsatz. Ich kann noch so vorsichtig vorrücken – wenn mir ein Terrorist aus dem Hinterhalt eine Ladung Schrot auf den Pelz brennt, bin ich chancenlos. Außerdem ähneln sich die Einsätze zu sehr. Ich hätte mir Zeitlimits gewünscht oder Ereignisse wie einen Rückzug der Geiselnehmer. Wenn Sierra aber die Stärken ausbaut, könnte SWAT 4 zum Spitzenreiter unter den Taktik-3D-Actionspielen aufsteigen.

Allerdings fehlen Schmankerl wie Zwischensequenzen – die Einsatzbesprechungen erleben Sie nur als vorgelesene Text-Briefings. RS

SWAT 3

Genre:	3D-Action	Preis:	ca. 90 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	Sierra
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Festplatte:	ca. 400 MByte
Multiplayer:	Nicht vorhanden	Spieler:	Einer pro Original

3D-Karten: Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3, Riva TNT, Riva TNT2, Geforce, Matrox G400, Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 233 MMX 64 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/450 128 MByte-RAM, 16fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

80% Spielspass

Intelligente 3D-Action, wenig Abwechslung.



Die schöne Seite des Gesetzes

Urban Chaos

Als junge Polizistin bekämpfen Sie in einer düsteren Großstadt Kleinganoven und stoßen auf die ganz große Verschwörung.

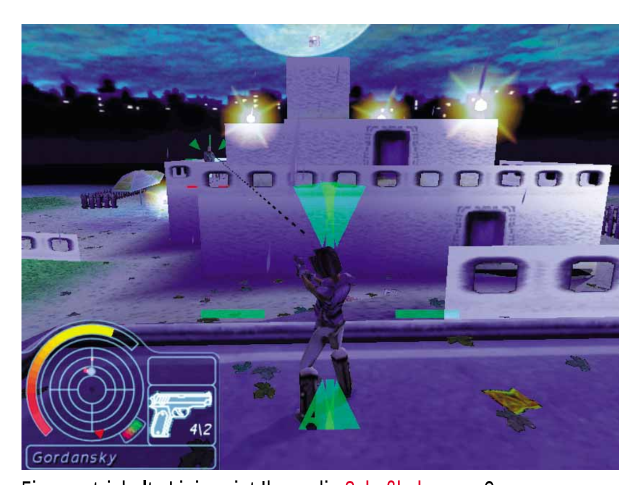


Auf Bonus-CD: Video-Special

Mord und Totschlag, Überfälle und Einbrüche – der moderne Großstadtmensch muß mit immer mehr Verbrechen und Gewalt klarkommen. Jedenfalls im Actionspiel **Urban Chaos** – dort stehen an jeder Straßenecke schwerbewaffnete Schläger; finstere Gesellen wollen mit krummen Methoden an die Macht. Was ihnen wohl auch gelingen würde, wäre da nicht die wackere Gesetzeshüterin Darci Stern. Die flotte junge Dame mit den hippen Rastas ist neu bei der Polizei von Union City. Anfangs verfolgen Sie in ihrer Rolle diverse Kleinkriminelle, dann kommen Sie dem ganz großen Ding auf die Spur. Einer Verschwörung, an der Würdenträger aus dem Rathaus beteiligt sind.

Joggend auf Streife

Statt sich im Streifenwagen den hübschen Hintern plattzusitzen, flitzt die tapfere Gendarmin Stern normalerweise zu Fuß durch die Straßen von Union City. Hindernisse kennt sie kaum. Mit elegantem Schwung springt Sie über Zäune, klettert behende an Leitern auf Gebäude, hüpft katzengleich über die Dächer der PC-Metropole oder läßt sich an Stromleitungen hinabgleiten. Farbige Pfeile auf einem Kompaß markieren den Weg zum nächsten Einsatzort; eine Übersichtskarte gibt's nicht – wir haben sie aber auch nicht vermißt.



Eine gestrichelte Linie zeigt Ihnen die Schußbahn zum Gegner an.

In den rund 30 Missionen müssen Sie meist nur ein oder zwei feste Aufgaben erfüllen, etwa eine entführte Reporterin befreien oder ein paar Waffenkisten in die Luft jagen. Zusätzlich gibt's weitere Möglichkeiten, für Frieden zu sorgen. Beispielsweise bekommt Darci Stern plötzlich eine Meldung von einem Überfall oder wird von einem Kollegen gebeten, das geklaute Polizeiauto wiederzubeschaffen. Diese zusätzlichen Aufträge bringen nicht nur Ruhm und Ehre: Vor allem bekommen Sie so Extrapunkte für Kondition, Schlagkraft oder Reflexe, mit denen Sie die anfangs eher schwache Polizistin im Spielverlauf zur durchtrainierten Super-Politesse ausbauen.



Massenschlägerei in den Straßen von Union City; Hier helfen Ihnen sogar ein paar Kollegen.



Explosionen sehen Sie in Union City zwar nur selten – aber wenn, dann knallt es richtig.

Mörderische Stadt

Wolkenkratzer, U-Bahn, Bars, Parks – die Stadt in **Urban Chaos** hat fast alles, was eine echte Metropole braucht; betreten können Sie die Gebäude aber nicht. Auf den meisten Straßen ziehen Personenwagen, Taxen oder Polizeiautos ihre Runden. Sie können auch selbst fahren, allerdings ist das nur selten nötig. Dann steht vor der Wache ein Auto – oder Sie überreden einen zivilen Fahrer mit ein paar Warnschüssen, seines zu verlassen. Über die Bürgersteige hetzen Passanten, an finsteren Straßenecken langweilen sich handtaschenschwingende Dirnen, die Ihnen schon mal einen Tip auf Gangster in der Nachbarschaft geben – oder Darci auf ein Tänzchen einladen.


Bei Schlägereien können Sie seitlich treten.


Wenn Darci erst mal auf dem Boden liegt, kann sie nicht immer wieder aufstehen.

Massenschlägerei

Bewaffnet ist Darci Stern erst in späteren Missionen, aber trotzdem hat sie immer vier durchschlagende Kampfgeräte bei sich: Hände und Füße. Mit einfachen Tastaturbefehlen verkloppen Sie in der Rolle der Protagonistin bösartige Prügelknaben und haben dabei nicht mal Schwierigkeiten, wenn ein größerer Trupp Schläger anrückt. Darci kann sowohl frontal angreifen, als auch Tritte nach hinten oder zur Seite austeilen. Ausgeknockte Gegner bleiben kurz am Boden liegen, in dieser Zeit können Sie den Burschen mit einem Tastenbefehl Handschellen anlegen. Mit zunehmender Körperkraft kommt es allerdings öfters vor, daß Darci die Gangster versehentlich abmurkst – was jede echte Polizeikarriere sofort beenden würde, hat in **Urban Chaos** aber keine weiteren Auswirkungen.

Irgendwann finden Sie dann richtige Schießprügel. Neben einem gewöhnlichen Ballermann sind auch Maschinenpistolen, Schrotflinten oder Raketenwerfer im Angebot; Munition müssen Sie den Feinden abknöpfen. PS

Peter Steinlechner

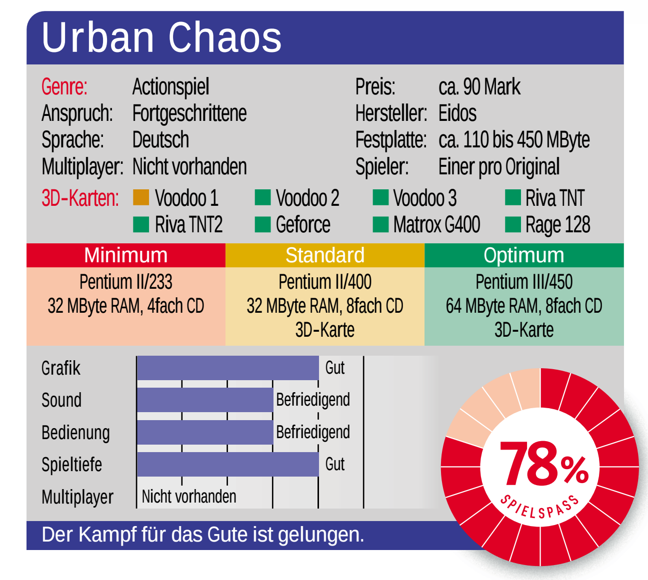


Spannende Einsätze

Darci, laß mich dein Freund und Helfer sein: Der jungen Polizistin in Urban Chaos greife ich beim Kampf für das Gute doch gerne unter die Arme. Abgesehen von der schmucken Grafik gefallen mir hier vor allem die geschickt aufgebauten Einsätze: Ich weiß stets, was ich zu tun habe. Aber wenn ich will, kann ich die Stadt auch auf eigene Faust erkunden und finde immer wieder originelle Mini-Missionen. Mindestens ebenso spannend sind die Prügeleien. Das Kampfsystem ist zwar einfachst gestrickt, aber ab zwei Gegnern ist neben viel Geschick auch ein wenig Taktik gefragt.

Szenario-Paradoxon

Gar nicht lustig, auch wenn es nur selten vorkommt: Gelegentlich wird die Heldin von einem Feind umgestoßen und muß dann auf dem Boden liegend zusehen, wie sie langsam zu Tode getreten wird. Mal abgesehen davon, daß das reichlich makaber wirkt, ist es Frust pur, nicht mehr eingreifen zu können. Schade finde ich auch, daß das Polizei-Szenario so inkonsequent umgesetzt wurde. Mehr als eine nette Staffage ist es nicht – niemand in Urban Chaos hat mehr Polygon-Menschenleben auf dem virtuellen Gewissen als ausgerechnet die Gesetzeshüterin Darci Stern. Insgesamt ist Urban Chaos zwar kein Überhammer, aber Genre-Fans kommen auf ihre Kosten.



Urban Chaos

Genre:	Actionspiel	Preis:	ca. 90 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene	Hersteller:	Eidos
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 110 bis 450 MByte
Multiplayer:	Nicht vorhanden	Spieler:	Einer pro Original

3D-Karten: Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3, Riva TNT, Riva TNT2, Geforce, Matrox G400, Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/233 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/400 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium III/450 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

78% Spielspass

Der Kampf für das Gute ist gelungen.

Tarzan ist wieder da

Tarzan

Der bekannteste Urwaldheld aller Zeiten legt wieder mal den Lendenschurz an und hüpft durch einen Dschungel im Disney-Look.

Alle Jahre wieder liefert Disneys Zeichentrickfabrik rechtzeitig zu Weihnachten einen neuen Film ab. Die Umsetzung von Edgar Rice Burroughs Tarzan geriet dabei ungewohnt inspiriert und weit über dem Routineniveau vorjähriger Streifen. Ähnliches gilt für das Spiel zum Film.



Vor den Elefanten fliehen Sie in 3D.



Auf dem Sprung

Anhand von 14 Hüpf-und-Spring-Szenen erleben Sie die Handlung um Tarzan, der von Gorillas großgezogen wird und im Dschungel auf seine Jane trifft. Zu Beginn rennen Sie durch einen Übungslevel, der Sie mit dem Spiel vertraut macht. Auf Ihrem Weg zum Ausgang warten Bonusmünzen, die Ihnen beim Aufsammeln Extraleben bescheren. Kollidieren Sie unterwegs mit herumstrolchendem Getier wie Pavianen oder Hyänen, geht jeweils etwas Lebensenergie verloren, die sich dank aufgelesener Bananenstauden wieder auffüllt. Urplötzlich auftauchende Abgründe erfordern geschickt getimte Sprünge. Dabei helfen schwingende Lianen, auch größere Schluchten gefahrlos zu überqueren.

Versteckte Extras

In jedem Level liegen gut versteckt Kartenfragmente. Wenn Sie davon vier pro Spielabschnitt eingesammelt haben, öffnet sich ein Bonusabschnitt. Darin schwimmen Sie in 3D-Sequenzen unter Zeitdruck einen Fluß entlang, fliegen auf dem Rücken eines Storches oder durchhüpfen ein Dschungelcamp und sammeln Extraleben-spendende Bonusmünzen ein. Aber auch im Hauptspiel sind einige Levels in 3D angelegt. Dort müssen Sie einer wildgewordenen Elefantenhorde entkommen, oder Sie erforschen das Schiff des Gorillajägers Clayton. Zweimal erwarten Sie Kämpfe gegen Zwischen- und Endgegner. Ganz wie in einem Prügelspiel erledigen Sie die Leopardin Sabor und zu guter Letzt Fiesling Clayton mit gezielten Attacken.

Zwischen den Levels dürfen Sie einige Originalszenen aus dem Film genießen, die wie der Rest des Spiels komplett in Deutsch ertönen. Das schließt sogar die Musik ein: Phil Collins singt auf Deutsch! MIC



In den 2D-Levels bekämpfen Sie Paviane und jagen nach Münzen und Bananen.

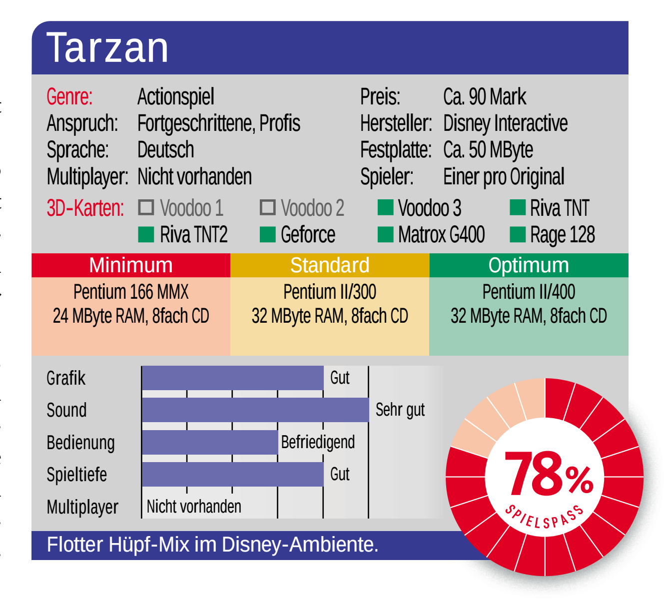
Mick Schnelle



Toller Tarzan

Ich muß sagen, sowohl Film als auch Spiel haben mir gut gefallen. Obwohl Tarzan nur eine Mischung genreüblicher Zutaten ist, stimmt der Spielwitz. Das liegt vor allem an der exakten Steuerung, die die Levelerkundungen zum Vergnügen macht. Die eingestreuten Filmschnipsel sorgen für die passende Atmosphäre. Und sogar an eine Speicherfunktion nach jedem Spielabschnitt haben die Disney-Interactive-Entwickler gedacht.

Schade nur, daß die beiden Kampfszenen unter der unpräzisen Kollisionsabfrage ein wenig leiden. Sonst gibt's aber wenig zu meckern. Wenn Sie auf der Suche nach einem klassischen Jump-and-run sind, können Sie unbesehen zugreifen.



Tarzan

Genre:	Actionspiel	Preis:	Ca. 90 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	Disney Interactive
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	Ca. 50 MByte
Multiplayer:	Nicht vorhanden	Spieler:	Einer pro Original

3D-Karten: ☐ Voodoo 1 ☐ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT ■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 MMX 24 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/300 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/400 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

78% Spielspass

Flotter Hüpf-Mix im Disney-Ambiente.

Slave Zero

Ein Stahlkrieger ballert sich durch.

Düster steht es im Actionspiel **Slave Zero** um die Zukunft – ein böser Diktator will die Welt unterjochen. Also schlüpfen Sie in die Rolle einer biomechanischen Blechmaschine und schließen sich einer Rebellenorganisation an. In den rund 15 (recht langen) Missionen des Programms schickt deren Kommandantin Sie durch eine düstere Metropole und läßt Sie beispielsweise Kraftwerke zerstören oder ein bestimmtes Gebäude beschützen. Unterwegs bekommen Sie es nicht nur mit den Miniatur-Helikoptern oder -Panzern des feindlichen Tyrannen zu tun, sondern vor allem mit anderen Stahlkämpfern. Die Levels sind sehr linear aufgebaut, verlaufen können Sie sich in den Häuserschluchten praktisch nicht. PS

Peter Steinlechner

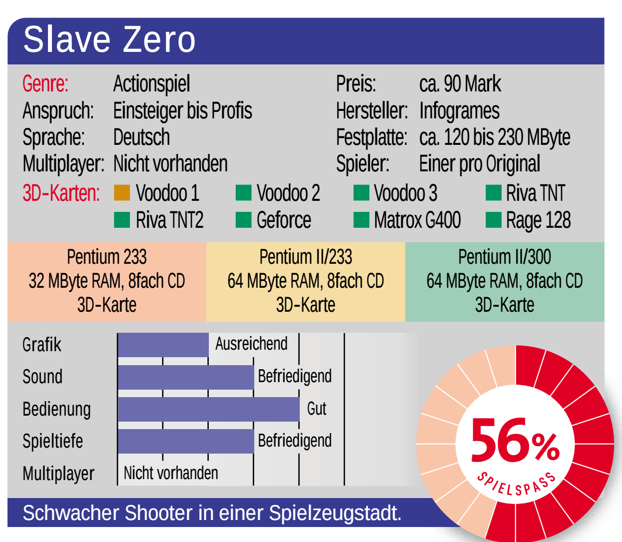
Ziemlich müder Metallmann

Von wegen, Riesenroboter trampelt durch Großstadt – am Bildschirm sehe ich doch ganz deutlich, wie eine Plastikfigur durch ziemlich mickrige Polygon-Fassaden marschiert!

Mir fehlt schlicht der »Rumms«-Faktor, wenn ich Mini-Hubis vom Himmel hole oder winzige Autos in Metallkügelchen verwandle; das verwandte Shogo hat das besser hingekriegt. Ansonsten gibt sich Slave Zero als müdes Actionspiel, ohne echte Macken zu offenbaren: Warten Sie ruhig ab, bis es in einer Compilation auftaucht.



Mäßig spannende Schießereien aus der Tomb-Raider-Perspektive.



Slave Zero

Genre:	Actionspiel	Preis:	ca. 90 Mark
Anspruch:	Einsteiger bis Profis	Hersteller:	Infogrames
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 120 bis 230 MByte
Multiplayer:	Nicht vorhanden	Spieler:	Einer pro Original

3D-Karten: Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3, Riva TNT, Riva TNT2, Geforce, Matrox G400, Rage 128

Pentium 233	Pentium II/233	Pentium II/300
32 MByte RAM, 8fach CD, 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD, 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD, 3D-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

56% Spielspass

Schwacher Shooter in einer Spielzeugstadt.

Might & Magic als Prügelknabe

Crusaders of Might & Magic

Eine Serie auf Abwegen: Statt Strategie oder Rollenspiel ist Action angesagt.

Es ist schon ein Kreuz mit den Arbeitszeiten in der Crusader-Branche. Der frisch rekrutierte Heroe Drake will seiner Gebieterin Celestia gegen die Legion des bösen Necros helfen. Um dessen Burg zu sprengen, bedarf es aber eines magischen Horns, das bei den Zwergen herumliegt, deren Kronprinz entführt wurde, dessen Zepter beschafft werden muß, woraufhin ein verlustierter Heldenkollege gerettet wird... Das bedeutet Überstunden für Drake, der fünf Szenarios wiederholt besucht, bis auch das letzte Skelett klappernd aufgibt.



Das Feuerelement sieht bedrohlicher aus als es ist. Mit ein paar Hammerhieben hat Drake gewonnen.

Crusaders of Might & Magic-hat mit den bisherigen Serientiteln wenig zu tun, jegliche Rollenspiel- oder Strategie-Bedächtigkeit wurde weggesperrt. Der Kreuzzug gegen das Böse ist vielmehr ein 3D-Action-Abenteuer, bei dem Sie von hinten auf Ihren Helden blicken. Seine Charakterwerte sind fest vorgegeben.

Zauber-Quickies

Des Spieles Kern sind die Dauerkämpfe gegen alles mögliche lebendige und untote Monstergesindel. Mit der linken Maustaste setzen Sie die aktivierte Waffe ein, der Rechtsklick bewirkt eine Schildabwehr. In Verbindung mit der Leertaste wird daraus ein Schiebangriff, der Kontrahenten umschubst. Neue Waffen und Zauberspruchformeln peppen die Kampfkraft auf. Vom Energieblitz bis zum Schnellfroster gibt's zehn Sprüche in je drei Ausbaustufen. Im Inventar horten Sie Ausrüstung und Magietränke. Sie können Haudrauf-Manöver mit verschiedenen Roll- und Richtungstasten kombinieren, doch am besten lichtet man die Angreiferreihen mit ein paar Feuerbällen aus der Distanz. HL



Einige der zehn Zaubersprüche sind prima Fernwaffen. Unser Feuerball bereitet dem Rudel Eistitanen einen warmen Empfang. (800x600, Direct 3D)

Heinrich Lenhardt



Die große Leere

Halbe Minute durch eintönige Landschaft laufen, drei Monster killen. Halbe Minute durch eintönige Landschaft laufen, drei Monster killen. Halbe Minute durch... hoppla, spinnt meine Textverarbeitung? Oder ist Crusaders wirklich so eintönig? Es ist: Streckenweise macht das Spiel durchaus Spaß, es enthält aber leider mehr Wiederholungen als das sommerliche Fernsehprogramm.

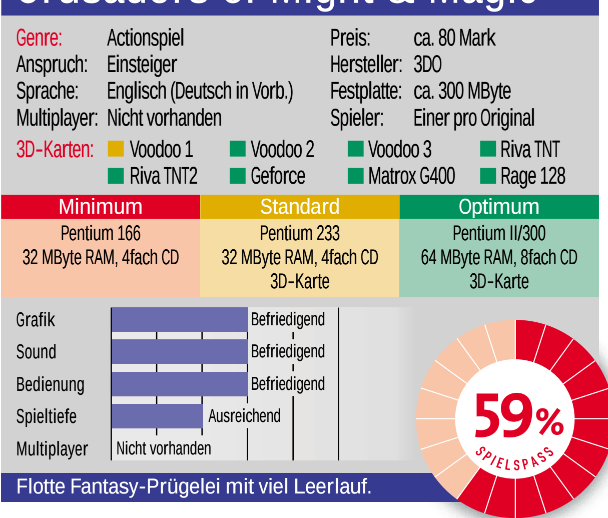
Auch Actionfans werden von langen Wegen und Szenario-Recycling nicht begeistert sein. Zauber-Upgrades und magische Waffen sind gelungen, aber die leichte Unterhaltung läßt mich zu oft tief durchgähnen. Lieber zu Legends Wheel of Time greifen!

Crusaders of Might & Magic

Genre:	Actionspiel	Preis:	ca. 80 Mark
Anspruch:	Einsteiger	Hersteller:	3DO
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Festplatte:	ca. 300 MByte
Multiplayer:	Nicht vorhanden	Spieler:	Einer pro Original

3D-Karten: Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3, Riva TNT, Riva TNT2, Geforce, Matrox G400, Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 233 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte



Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden

59% Spielspass

Flotte Fantasy-Prügelei mit viel Leerlauf.

Hype

Kampf gegen Steuerschwächen.



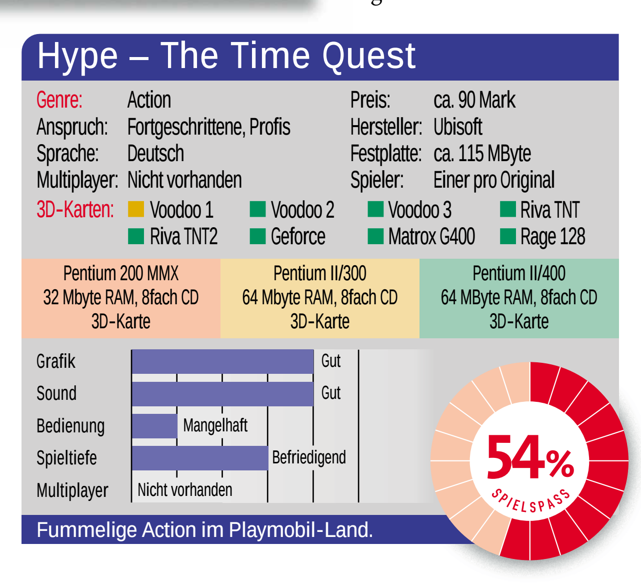
Die ungenaue Steuerung macht Sprungpassagen zum Glücksspiel.

Das Playmobil-Land ist in Aufruhr! Der schwarze Ritter hat nicht nur den König entmachtet, sondern auch dessen Beschützer **Hype** versteinert und in die Vergangenheit befördert. Doch ein netter Alchimist erlöst den Recken und schickt ihn auf die Suche nach einem magischen Kristall. Sie steuern Hype durch insgesamt 14 Levels und mehrere Zeitepochen einer 3D-Welt. Auf Knopfdruck zückt der Ritter sein Schwert oder greift zur Armbrust, um sich unterwegs auftauchender Gegner zu entledigen. Häufig muß er über Abgründe hüpfen. Zum happigen Schwierigkeitsgrad gesellt sich eine extrem ungenaue Steuerung, wodurch Ihr Held oft vorzeitig ins Plastikgras beißen muß. MIC

Mick Schnelle

Schwere Mängel

Was Ubisoft mit dem armen Hype gemacht hat, ist wirklich ärgerlich. Denn die Story ist schön und die Atmosphäre der Playmobil-Welt gut eingefangen. Doch unpräzise Steuerung und ungenaue Kollisionsabfrage verderben einem gehörig den Spaß. Schöne Stellen wie das nette Wettrennen stimmen zwar versöhnlich, dennoch bleibt Hype ein Fall für Hüpf-und-Spring-erfahrene Plastilin-Freunde mit einer Extraportion Geduld.



Hype – The Time Quest

Genre:	Action	Preis:	ca. 90 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	Ubisoft
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 115 MByte
Multiplayer:	Nicht vorhanden	Spieler:	Einer pro Original

3D-Karten: Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3, Riva TNT, Riva TNT2, Geforce, Matrox G400, Rage 128

Pentium 200 MMX 32 Mbyte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 Mbyte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/400 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Mangelhaft
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

54% Spielspass

Fummelige Action im Playmobil-Land.

Der Name ist Programm

Killer Loop

Crave stellt das Rennspiel-Genre auf den Kopf. Im wahrsten Sinne des Wortes: In Killer Loop fahren Sie nur selten in der Waagrechten.



Auf Demo-CD: spielbare Demo

Ein Action-Rennspiel aus Deutschland sorgte kürzlich auf der Playstation für Furore: Das flotte **Killer Loop** vom Hamburger Entwickler VCC lief der beliebten **Wipe-out**-Reihe den Rang ab. Die eigenständige PC-Version will auch den Heimcomputern Konsolen-Flair einhauchen. Das Rezept: superschnelle Grafik gemixt mit originellem Streckendesign.



Auf Hawaii rasen Sie und die Konkurrenten an den Wänden eines Unterwassertunnels entlang.

Wo ist unten?

Hier dreht sich alles um Sie! Kein Spiel kann das mit mehr Recht behaupten als **Killer Loop**. Denn die Strecken des futuristischen Rasers schrauben sich in den unmöglichsten Windungen durch die Landschaft: Korkenzieher, Außenloopings, Überkopfstrecken und mörderische Sprünge sind nur einige der Schikanen, die Sie bewältigen sollen. Moment mal: Fallen die Fahrzeuge nicht von der Strecke? Mitnichten, denn die Hitech-Schlitten sind keine gewöhnlichen Vehikel. Die Tripods rollen auf drei Kugeln und können sich per Magnet an die Fahrbahn heften. Weil die Kugeln frei gelagert sind, können sich die Flitzer nicht nur drehen, sondern auch zur Seite gleiten.

Immer schneller

Die eigenwilligen Gefährte gibt es in drei Ausfertigungen, die sich in Handhabung und Geschwindigkeit unterscheiden. Jedes Modell existiert zudem in fünf zunehmend besseren Klassen, so daß insgesamt 15 Tripods zur Auswahl stehen – wenn Sie die stärkeren Schlitten durch Meisterschaftsgewinne freigeschalten haben. Ihr Können dürfen Sie auf acht halsbrecherischen Strecken unter Beweis stellen, vom futuristischen Moskau bis zur Raumstation. Im Rennen treffen Sie immer wieder auf farbige Felder, die den Turbolader und die Magnetenergie auffüllen. Rote Pyramiden spendieren Ihnen bei Berührung eine von zwei ausbaubaren Extrawaffen. So legen Sie Ihren Gegnern Minen in den Weg oder schützen sich mit einem Schild. CS



Hilfe, wo ist denn bloß die Strecke geblieben? Auf dem Himalaya-Kurs springen Sie nicht über, sondern direkt in halsbrecherische Abgründe hinein.

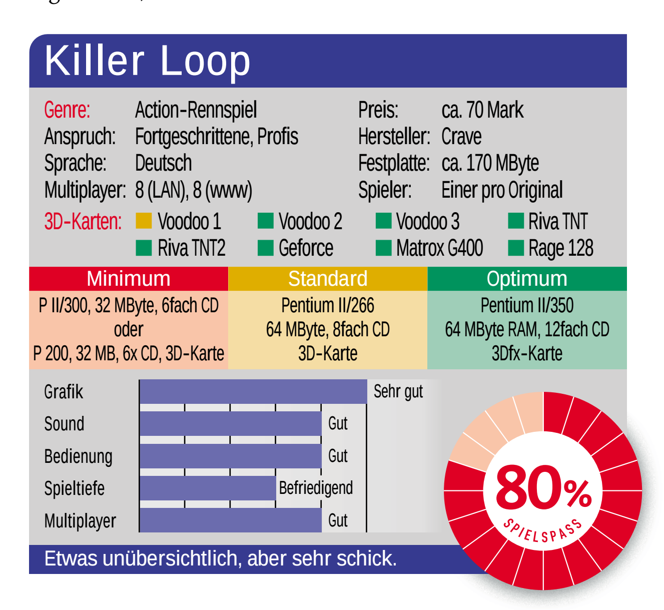
Christian Schmidt



Atemberaubend

Wenn Ihnen in Achterbahnen schlecht wird, dann ist Killer Loop nichts für Sie. Wenn Sie aber einen guten Orientierungssinn haben, sollten Sie sich das Spiel unbedingt ansehen. Die schier unglaublich verdrehten Strecken sorgten im Kollegenkreis für erstaunte Gesichter. Die Grafik ist beeindruckend – und schnell!

In der Besonderheit des Spiels liegt aber auch sein größtes Manko: Weil die Kurse fast nur aus Schleifen bestehen, sehen Sie selten, was vor Ihnen liegt – und krachen häufig in die Bande. Erst, wenn Sie jede Kurve auswendig kennen, sind Siege möglich. Als cooles Action-Rennspiel ist Killer Loop im Moment konkurrenzlos. Und deshalb müssen Profis einfach zugreifen.



Killer Loop

Genre:	Action-Rennspiel	Preis:	ca. 70 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	Crave
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 170 MByte
Multiplayer:	8 (LAN), 8 (www)	Spieler:	Einer pro Original

3D-Karten: Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3, Riva TNT, Riva TNT2, Geforce, Matrox G400, Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
P II/300, 32 MByte, 6fach CD oder P 200, 32 MB, 6x CD, 3D-Karte	Pentium II/266 64 MByte, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/350 64 MByte RAM, 12fach CD 3Dfx-Karte

Kategorie	Wertung
Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut

80% Spielspass

Etwas unübersichtlich, aber sehr schick.

Earthworm Jim 3D

Ein guter Name wird verhunzt.

Den Regenwurm-Mutanten Jim trifft eine zufällig vom Himmel fallende Kuh. Seither liegt er im Koma und droht zu verblöden. Sie können ihn retten, indem Sie in seinem Unterbewußtsein gegen imaginäre Feinde antreten. Im Spiel selbst steuern Sie den Wurm per Pad oder Tastatur durch bunte 3D-Welten. Eine automatische Kamera soll für Übersicht sorgen. Sie können die Perspektive auch selbst verändern, in unserer Testversion war es allerdings nicht möglich, die Kamera so festzustellen, daß sie immer hinter Jim bleibt. Der Rest ist Standard: In den Levels sammeln Sie Murmeln, und alle drei bis vier Abschnitte folgt ein Kampf gegen einen Zwischengegner. GUN

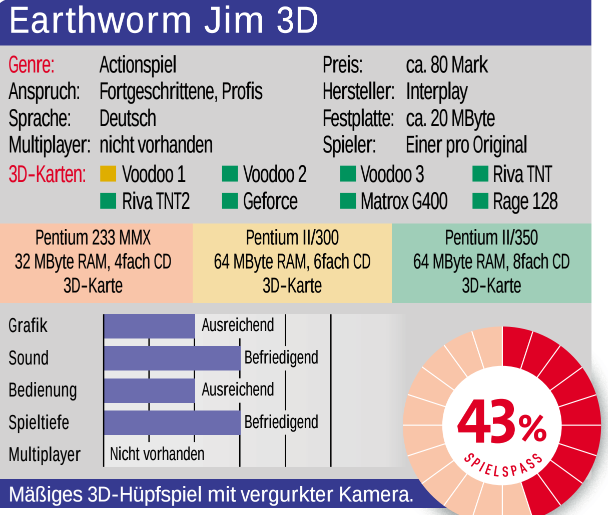
Gunnar Lott

Jim ist tot

Schade, vom skurrilen Humor und coolen Leveldesign des ersten und zweiten Teils ist in der 3D-Variante kaum noch etwas zu sehen. Statt dessen verschreckt Interplays Earthworm Jim 3D potentielle Fans mit nerviger Kameraführung, langweiligen Sprungpassagen und schwacher Grafik. Einzig in den Duellen gegen die Levelbosse schimmert noch ein Rest der alten Spritzigkeit durch.



Rakete von rechts, Psycrow von links, da surft unser Held auf seinem Schwein einfach mittendurch.



Earthworm Jim 3D

Genre:	Actionspiel	Preis:	ca. 80 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	Interplay
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 20 MByte
Multiplayer:	nicht vorhanden	Spieler:	Einer pro Original

3D-Karten: Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3, Riva TNT, Riva TNT2, Geforce, Matrox G400, Rage 128

Pentium 233 MMX	Pentium II/300	Pentium II/350
32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

43% Spielspass

Mäßiges 3D-Hüpfspiel mit vergurkter Kamera.

Ein Alien sieht bunt

Tonic Trouble

Auf den Spuren von Rayman 2 abenteuern Sie sich als lila Außerirdischer durch eine farbenfrohe 3D-Welt.



Zu Risiken und Nebenwirkungen fragen Sie – nein, nicht Ihren Arzt oder Apotheker, sondern im Falle des Actionspiels Tonic Trouble Ihren Außerirdischen. Der heißt Ed und richtet mit einem seltsamen Präparat wildes Chaos an. Ed verschüttet den geheimnisvollen Cocktail beim großen Raumschiff-Putz über der Erde. Ein Teil der Brühe gelangt ins planetare Ökosystem, ein anderer in einen sturzbesoffenen Wikinger. Das Ökosystem spielt verrückt, der Wikinger mutiert zum Herrscher der Welt.





Auf Diamant-Plattformen überquert Ed bedrohliche Lava-Seen.

Jetzt sind Sie dran: Zusammen mit dem freundlichen Alien Ed hopsen Sie durch eine kunterbunte 3D-Welt und sammeln die Teile für eine Maschine ein, die das Durcheinander beseitigen soll. Tonic Trouble ist ein Brüderchen des erstklassigen Actionspiels Rayman 2: Gleiche Grafik-Engine, ähnliches Spielprinzip, aber eine andere Hauptfigur mit anderen Fähigkeiten.

Gewalttätiges Gemüse

Lila Ed springt und klettert durch Schlösser, Vulkanhöhlen oder eine Eiswelt. Ohne seinen Multifunktionsstab kommt er allerdings nicht weit. Damit kann er feindliches Gemüse verkloppen, etwa todesmutige Tomaten oder arglistige Äpfel. Im Spielverlauf lernt er außerdem, den Stock als Blasrohr zu verwenden oder mit ihm als Pogostab gefährliche Lava zu durchhüpfen. Später kann er auf seiner gepunkteten Fliege durch die Luft sausen.

Tonic Trouble stellt ähnlich geringe Anforderungen an Ihre Hardware wie Rayman 2. Bereits auf einem halbwegs flotten Pentium 1 hüpfen Sie mit dem Knuddel-Alien Ed problemlos durch die niedrigste Auflösung. PS



Unterwegs begegnen Sie gefährlichen Früchtchen wie dieser schön animierten Pfefferschote.

Peter Steinlechner

Nur zweiter Sieger

Beinahe gleiche Grafiken, völlig anderes Spiel – Tonic Trouble sieht zwar fast aus wie Rayman 2, inhaltlich unterscheiden sich die beiden Programme aber deutlich. Tonic Trouble zieht dabei klar den kürzeren. Originelle Ideen und schräge Einfälle gibt's hier zwar auch, aber insgesamt daddelt es sich mit dem lila Außerirdischen längst nicht so spannend wie mit seinem blondgeschopften Gegenstück.

Auch Kameraführung und Steuerung sind einen Zacken weniger gut als bei Rayman 2. Wer auf absehbare Zeit nur einen derartigen Titel will, greift unbedingt zu Rayman 2. Wenn es einer mehr sein soll, ist Tonic Trouble immerhin die nächste Wahl.

Tonic Trouble

Genre:	Actionspiel	Preis:	ca. 90 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene	Hersteller:	Ubi Soft
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 280 MByte
Multiplayer:	Nicht vorhanden	Spieler:	Einer pro Original

3D-Karten: Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3, Riva TNT, Riva TNT2, Geforce, Matrox G400, Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 3fach CD 3D-Karte	Pentium II/233 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/450 64 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

75% Spielspass

Ordentliches Actionspiel mit kleinen Macken.

Strategie

Jörg Langer



Rückblick, Ausblick

Strategie hat irgendwie was mit Planung zu tun. Wieso hatten dann die Firmen 1999 so große Probleme, ihre Titel in sinnvollen Abständen zu veröffentlichen? Die meisten spannenden Strategiespiele kamen im letzten Quartal heraus, in der ersten Jahreshälfte war's hingegen eher mau.

Verkaufstechnisch heißen die Strategiesieger '99 **Siedler 3**, **C&C 3**, **Age of Empires 2** und natürlich Ewig-Seller **Anno 1602**. Also zweimal Echtzeit, zweimal Aufbau. Ist das der Trend für die Zukunft? Die Aufbauspiele haben mit **Anno 1503** und **Dungeon Keeper 3** zwei äußerst starke Programme in der Pipeline. Das Echtzeit-Genre kontert mit nur einem eingeführten Namen: **WarCraft 3**. Doch wer Blizzard kennt, weiß: Mit »Release November 2000« ist der Dezember gemeint. Und zwar im Jahr 2001.

Ich freu' mich derzeit auf **Dark Reign 2**, **Sudden Strike** und **The Sims**. Alles potentielle Hits, die alle in den nächsten drei Monaten erscheinen sollten.



Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	11/99	93%
2	StarCraft	Echtzeit-Strategie	6/98	90%
3	Alpha Centauri	Strategie	3/99	90%
4	C&C 3 (englisch)	Echtzeit-Strategie	11/99	90%
5	Siedler 3	Aufbauspiel	1/99	90%
6	C&C 3 (deutsch)	Echtzeit-Strategie	11/99	89%
7	Battlezone 2	3D-Strategie	12/99	89%
8	Jagged Alliance 2	Strategie	6/99	88%
9	Anno 1602	Aufbauspiel	5/98	88%
10	Populous 3	Echtzeit-Strategie	12/98	88%
11	Earth 2150	Echtzeit-Strategie	12/99	87%
12	Dungeon Keeper 2	Echtzeit-Strategie	8/99	86%
13	Heroes of Might&Magic 3	Strategie	6/99	86%
14	Panzer General 4	Taktikspiel	11/99	86%
15	Warzone 2100	Echtzeit-Strategie	5/99	86%
16	Commandos	Echtzeit-Strategie	7/98	85%
17	Railroad Tycoon 2	Aufbauspiel	12/98	85%
18	Civilization: Call to Power	Strategie	5/99	84%
19	Pharao	Aufbauspiel	12/99	83%
20	Homeworld	Echtzeit-Strategie	11/99	84%
21	Caesar 3	Aufbauspiel	12/98	83%
22	Seven Kingdoms 2	Echtzeit-Strategie	10/99	83%
23	Pizza Syndicate	Wirtschaftssim.	4/99	83%
24	Sim City 3000	Aufbauspiel	3/99	81%
25	Theme Park World	Aufbauspiel	1/00	81%

Die 25 besten Strategie-, Echtzeit-, Aufbau-, Taktik- und Wirtschaftsspiele.

Inhalt

Tests

Angriff auf Earth 2150

Thandor

Ein deutsches Echtzeit-Strategiespiel kämpft mit besonders prächtiger 3D-Grafik um die Gunst der Spieler.



Am Ufer des Sees beharken sich zwei Gruppen von Walkern.

Der jährliche Preis für die banalste Hintergrundgeschichte hat einen neuen Anwärter. Um die Echtzeit-Schlachten aus Thandor zu rechtfertigen, hat sich der deutsche Hersteller Innonics einen galaktischen Krieg aus den Fingern gesogen. Die Verbündeten der Allianz von Avares kriegen sich eines Tages in die Haare – voila, schon müssen Sie ums Überleben kämpfen. Aber warum sich die Hitech-Armeen auf dem Schlachtfeld beschießen, rückt angesichts der schicken 3D-Grafik sowieso schnell in den Hintergrund.

Berg und Baum

Nach Warzone 2100 und Earth 2150 verwöhnt nun auch Thandor die Spieleraugen mit einer frei dreh-, zoom- und kippbaren Landschaft. Die gibt's in vier Typen: Gekämpft wird auf erdähnlichen Planeten mit weiten Grünflächen, in Wüsten-, Eis- und Lavawelten – wenig originell, aber sehr schön umgesetzt. Allen Karten gemeinsam sind fein geschwungene Hügel und Senken, in denen Wasser oder Lava schwappt. Unter Beschuß oder schweren Panzerketten knicken Laubbäume und Palmen ab, schwelende Trümmer zeugen von heftigen Kämpfen. Alle Bauwerke zeigen durch qualmende Schornsteine oder Animationen, wenn darin gerade gewerkelt wird. Fahrzeuge werden durch den Rückstoß beim Feuern durchgeschüttelt. Wenn sich Panzer drehen, bewegen sich sogar die beiden Ketten korrekt gegeneinander.

Jedem das Gleiche

Ihre schicke Armee dürfen Sie in einer Hauptkampagne in die Schlacht schicken. 20



Unsere Armee aus Gleitern und Panzern walzt das gegnerische Lager nieder. Die Kettenfahrzeuge hinterlassen Spuren im Sand.

Missionen lang verteidigen Sie sich gegen kriegslüsterne Nachbarn. Die unterscheiden sich von Ihren Mannen nur in der Farbe; unterschiedliche Völker gibt's nämlich nicht, jede Partei hat die gleichen Truppentypen. Ihre Missionsziele drehen sich in der Regel um einen Punkt: alle Feinde auf der Karte zu vernichten. Gelegentlich müssen Einsätze unter Zeitdruck erfüllt werden, ansonsten ist wenig Abwechslung angesagt. Wenn Sie die Kampagne erfüllt haben, dürfen Sie sich in einer Handvoll Einzelmissionen austoben oder eine der speziellen Multiplayer-Kampagnen in Angriff nehmen; darin tun Sie sich mit einem Freund zusammen, um auf mehreren Karten Seite an Seite gegen die feindlichen Heerscharen vorzugehen.

Fit mit Xenit

Damit der Laden läuft, müssen Sie auch bei Thandor Rohstoffe abbauen. Die hören auf die Namen Xenit und Tritium. Ersteres benötigen Sie zur Herstellung neuer Gebäude oder Einheiten, letzteres wird in Kraftwerken zur Energiegewinnung verbraucht. Die Vorkommen brauchen Sie nicht mit Sammlern zu plündern, Sie errichten direkt Minen auf den Adern. Die Vorräte sind zwar unerschöpflich, allerdings tröpfelt der Nachschub nur spärlich in die Lager. Das Xenit stecken Sie in die Produktion oder in die Wissenschaft. In Fahrzeugfabriken entwickeln Sie dadurch etwa bessere Panzer oder machen bestehende Modelle robuster. Für die Waffenforschung sind gleich vier zusätzliche Gebäude zuständig. Gegen genügend Bares bauen die Ihnen vom simplen Maschinengewehr über Raketen und Energiewaffen bis hin zu Mörsern eine Unmenge technisches Spielzeug zusammen. Jede Waffe läßt sich außerdem in zwei Stufen verbessern – dadurch erhöhen sich Reichweite und verursachter Schaden.



Die schicke Nahansicht der Spielwelt ist spielerisch sinnlos.





Im Vergleich: Thandor in der niedrigsten Detailstufe (oben) und mit den besten Texturen, allen Schatten und vollen Details (unten).

Welche Waffe wofür?

Aus den möglichen Rümpfen – Spähwagen, Panzer, Walker, Gleiter, Schiff – und den Kampfaufsätzen baut das Spiel automatisch die möglichen Einheiten zusammen. Jede Waffe ist gegen einen Gegnertyp besonders wirksam; so nehmen Panzer Machinengewehrsalven lässig hin, bekommen aber unter Raketenbeschuß schnell Dellen. Eine einseitig ausgerüstete Armee läßt sich mit der richtigen Verteidigung leicht knacken – Vielseitigkeit ist Trumpf. Jedes Vehikel besitzt drehbare Waffen und feuert auch dann, wenn es gerade in die andere Richtung fährt. Der Vorteil: Solange Sie Ihre Einheiten immer in Bewegung halten, sind die viel schwerer zu treffen. Der Computer nutzt die Vorteile seiner Bewaffnung konsequent aus; wenn Sie Ihr Lager mit Abwehrtürmen einmauern, beschießt er diese fieserweise mit weitreichenden Mörsern. Außerdem sucht er Ihr Lager bevorzugt mit starken Kampfverbänden heim. Weniger schlau stellen sich Ihre Leute bei der Wegfindung an, ein losgeschickter Trupp tröpfelt nicht selten als versprengtes Häufchen am Zielpunkt ein. CS

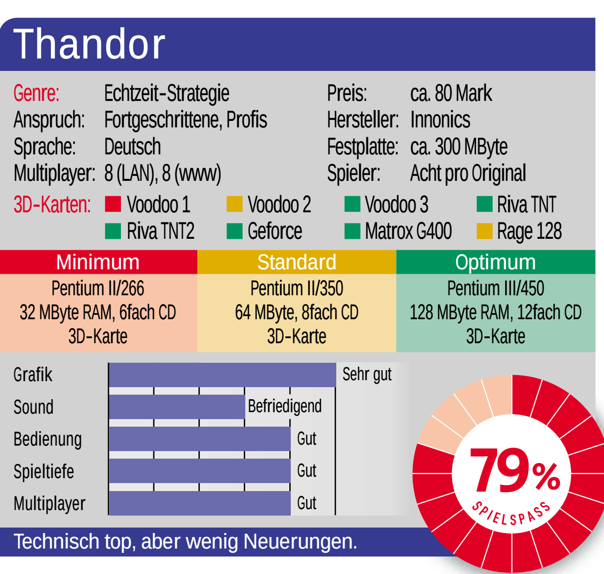
Christian Schmidt



Viel drin, wenig drumrum

Keine Frage, Thandor ist ein grafischer Leckerbissen. Was mich besonders freut, ist, daß die prächtige Engine von einem deutschen Entwicklerteam stammt – und sich locker an internationalen Standards messen lassen kann. Die Detailfülle hat allerdings ihren Preis; ein Pentium III ist für den vollen Genuß schon notwendig. Gut gefällt mir auch das ausgeknobelte Kampfsystem; Wunderwaffen gibt es nicht, Sie müssen die Vor- und Nachteile jedes Geschützes für den jeweiligen Zweck gut abwägen. Das verhindert Massenschlachten und belohnt taktische Planung.

Warum reicht's dann nicht zum 80er? Das große Manko von Thandor ist die Atmosphäre: Ein Volk ist einfach zuwenig, die Kampagne ist nicht besonders motivierend. So kämpfe ich gegen gesichtslose Feinde und weiß nicht, warum. Die Missionen sind zu eintönig, zudem gibt's immer wieder Durchhänger, wenn ich warte, bis wieder genügend Xenit ins Lager fließt. Trotz dieser Schwächen ist Thandor eine ernsthafte Alternative für erfahrene Echtzeit-Strategie-Spieler mit schnellem Rechner.



Thandor

Genre:	Echtzeit-Strategie	Preis:	ca. 80 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	Innonics
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 300 MByte
Multiplayer:	8 (LAN), 8 (www)	Spieler:	Acht pro Original

3D-Karten: Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3, Riva TNT, Riva TNT2, Geforce, Matrox G400, Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/266 32 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	Pentium II/350 64 MByte, 8fach CD 3D-Karte	Pentium III/450 128 MByte RAM, 12fach CD 3D-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

79% Spielspass

Technisch top, aber wenig Neuerungen.

Wacht am Rhein

Close Combat 4

Völlig überraschend rücken deutsche Truppen im Winter 1944 in den Ardennen gegen die Alliierten vor. Als Echtzeit-General sind Sie dabei.

Rüdiger Steidle



Nichts für sanfte Gemüter

Close Combat 4 will in erster Linie realistisch Gefechte simulieren, schießt dabei allerdings manchmal übers Ziel hinaus. Da brüllen sich Verwundete die Seele aus dem Leib, und in Panik geratene Schützen wollen »nichts wie raus hier«. Die Geräuschkulisse mag echt klingen, sie wirkt aber auch geschmacklos.

Wer sich daran nicht stört, bekommt eines der derzeit spannendsten Taktikspiele – besonders im Mehrspieler-Modus. Sich von Haus zu Haus vorzuarbeiten oder mit einer Pak vier Panzer aufzuhalten, bedeutet echten Nervenkitzel. Hier entscheidet Können. Schade finde ich, daß ich mir nicht mehr wie im Vorgänger meine Truppen selbst zusammenstellen darf. Und auch die Bedienung müßte überarbeitet werden.

Die amerikanischen GIs freuen sich in den verschneiten Ardennen bereits auf Weihnachten. Da greifen die schon besiegt geglaubten Deutschen plötzlich an – nur unter großen Verlusten gelingt es den Alliierten, sie zurückzuschlagen. Als Kommandeur einer der beiden Armeen durchkämpfen Sie in Close Combat 4 die Operation Wacht am Rhein in Echtzeit.



Auf der strategischen Karte ziehen Sie Ihre Kampfgruppen rundenweise zum nächsten Szenario.

Die Brücke

In 43 Szenarios befehligen Sie kleine Kampfgruppen von je dreimal fünf Abteilungen, die ihrerseits aus fünf Panzern, fünf Infanteriezügen oder Unterstützungstruppen wie Paks, Mörsern oder schweren MGs bestehen. Die schicken Sie in der Vogelperspektive auf detailliert gepinselten 2D-Landkarten per Mausklick und Pulldownmenüs in Richtung Feind. Meist kämpfen Sie in kleinen Dörfern oder Wäldchen um strategisch wichtige Stellungen wie Brücken oder Hügel.

Wenn Sie eine der vier Kampagnen spielen, kommandieren Sie Kompanien und dürfen auf einer strategischen Karte bestimmen, wo sie als nächstes zuschlagen sollen. Anders als in den vorangegangenen Teilen können Sie Ihre Truppen nicht mehr selbst aufrüsten, Nachschub kommt automatisch.

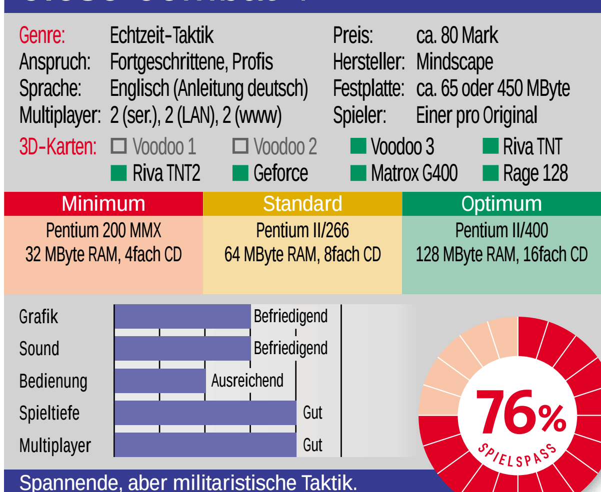
Fahnenflucht

Jeder Ihrer Männer hat neben Erfahrungspunkten, die von Schlacht zu Schlacht steigen, auch einen Moralwert. Sinkt der durch Beschuß unter einen bestimmten Wert, befolgt der Soldat keine Befehle mehr, sondern gräbt sich ein oder flieht in Panik. Das erhöht den Schwierigkeitsgrad enorm; Einsteiger können die Option auf Wunsch deaktivieren.



Im Häuserkampf legen sich Infanterie (in den Häusern) und Mörser mit Panzern an.

Ihre Einheiten suchen automatisch Deckung und verteidigen sich verbissen. Infanteristen verteilen sich allerdings leider noch immer nicht, wenn sie beschossen werden, sondern greifen dicht beieinander an. RS



Close Combat 4

Genre:	Echtzeit-Taktik	Preis:	ca. 80 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	Mindscape
Sprache:	Englisch (Anleitung deutsch)	Festplatte:	ca. 65 oder 450 MByte
Multiplayer:	2 (ser.), 2 (LAN), 2 (www)	Spieler:	Einer pro Original

3D-Karten: ☐ Voodoo 1 ☐ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT ■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/266 64 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/400 128 MByte RAM, 16fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

76% Spielspass

Spannende, aber militaristische Taktik.

Star Wars: Pit Droids

Roboter im Lemmings-Fieber.



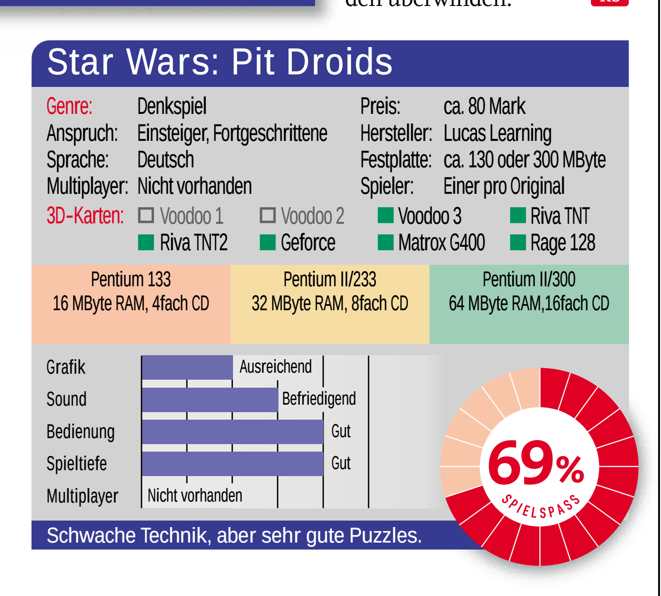
Die blauen Roboter müssen rechts vorbei, alle anderen links.

Nach einem mäßigen Action-Adventure und einem Simpel-Rennspiel präsentiert George Lucas' Spieleabteilung mit Pit Droids ein Puzzlespiel zur neusten Episode der Star Wars-Saga. Die Hauptrolle übernehmen jene Roboter, die im Kinofilm an Anakins Podracer schrauben. Sie haben die Aufgabe, die Kerlchen durch fast 300 Levels zum Ausgang zu dirigieren – die Lemmings lassen grüßen. Dabei müssen Sie die Droiden mit einer Anzahl an Orientierungspfeilen um Hindernisse lotsen. Manche Wegweiser lenken nur Roboter einer Farbe um, andere lassen nur eine bestimmte Anzahl durch. Mal müssen Sie Schlüssel sammeln, ein andermal per Leiter Barrikaden überwinden. RS

Rüdiger Steidle

Gepflegte Rätselei

Die drolligen Pit Droids werden den anvisierten jungen PC-Spielern sicher ans Herz wachsen. Die teils extrem knackigen Puzzles sind mit etwas Nachdenken und viel Ausprobieren stets zu lösen. Dafür sorgen Komfort-Funktionen; so darf ich bereits gesetzte Wegweiser verändern und jederzeit pausieren. Alles in allem ein forderndes, wenn auch auf die Dauer etwas eintöniges Denkvergnügen für die Mittagspause.



Star Wars: Pit Droids

Genre:	Denkspiel	Preis:	ca. 80 Mark
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	Hersteller:	Lucas Learning
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 130 oder 300 MByte
Multiplayer:	Nicht vorhanden	Spieler:	Einer pro Original

3D-Karten: ☐ Voodoo 1 ☐ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT ■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128

Pentium 133	Pentium II/233	Pentium II/300
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM,16fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

69% Spielspass

Schwache Technik, aber sehr gute Puzzles.

Sport

Michael Galuschka



Brot statt Bälle

Während die halbe Redaktion versucht, ihre Privat-PCs für **Ultima 9** auf Vordermann zu bringen, lasse ich bei einer Runde **Rally Championship 2000** das Sportjahr Revue passieren. Begeistert hat mich 1999 ehrlich gesagt nicht. Die Quantität war da, doch an der Qualität haperte es oft. Das gern kritisierte EA-Sports-Triumvirat fand ich persönlich zwar durchwegs höchst gelungen, doch ansonsten waren echte Highlights Mangelware.

Eine Dürreperiode mußten vor allem die Rennspiel-Simulanten und Fußballfans unter uns durchstehen. Mit **TOCA 2** oder dem **Kicker Fußball Manager** gab es zwar auch ein paar positive Überraschungen, doch blieben sie eher die Ausnahme. Handfeste Enttäuschungen wie **Bundesliga Stars 2000** waren nämlich unangenehm oft zu verzeichnen. Insgesamt bestimmten viel Routine und noch mehr Nachfolger das Sport-Genre 1999; hoffen wir, daß es nächstes Jahr in der Branche wieder etwas innovativer und mutiger zugeht.



Sport

» Reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen: Alles, was man auch im Sportfernsehen finden würde.«

[Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele mit realistischen Fahrzeugen, Fußballmanager, Flipper]

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 2000	Sportspiel	11/99	92%
2	Fifa 2000	Sportspiel	12/99	88%
3	NBA Live 2000	Sportspiel	1/00	88%
4	TOCA 2	Rennspiel	5/99	88%
5	Nice 2	Rennspiel	11/98	88%
6	Colin McRae Rally	Rennspiel	10/98	87%
7	Racing Sim 2	Rennspiel	11/98	87%
8	Links LS 2000	Sportspiel	1/00	86%
9	Kicker Fußball Manager	Manager	11/99	85%
10	Need for Speed 4	Rennspiel	8/99	85%
11	Sega Rally 2	Rennspiel	11/99	85%
12	Grand Prix Legends	Rennspiel	11/98	84%
13	Anstoss 2 Gold	Manager	12/98	84%
14	Nascar Racing 3	Rennspiel	12/99	83%
15	Midtown Madness	Rennspiel	7/99	82%
16	Tiger Woods 99	Sportspiel	11/98	82%
17	Pro Pinball: Big Race USA	Flipper	12/98	81%
18	Rally Championship 2000	Rennspiel	NEU	79%
19	Pro Pinball: Fantastic Journey	Flipper	NEU	79%
20	Fußball International 2000	Sportspiel	10/99	78%
21	Superbike World Champ.	Rennspiel	4/99	78%
22	Supreme Snowboarding	Sportspiel	1/00	77%
23	Bundesliga Stars 2000	Sportspiel	9/99	77%
24	Links Extreme	Sportspiel	8/99	77%
25	24 Stunden von Le Mans	Rennspiel	NEU	76%

Die 25 besten Sportspiele, Rennspiele, Manager und Flipper.

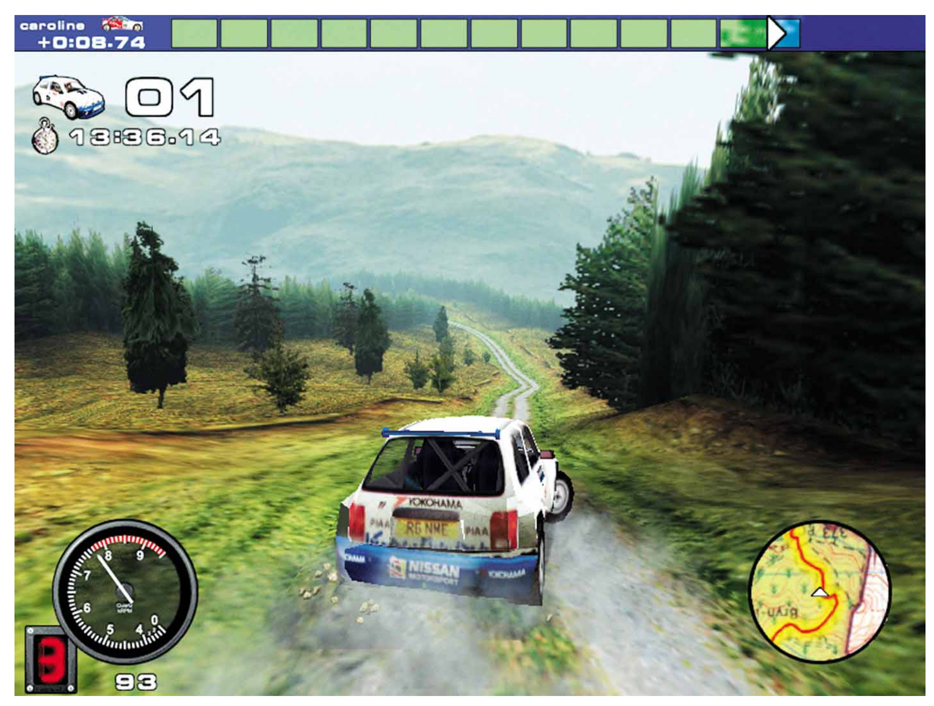
Inhalt

Tests

Könige der Landstraße

Rally Champion

Nie war Schlittern schöner: Mit Top-Grafik und viel Realismus versucht RC 2000,



Auf kurvenreichem Geläuf fühlt sich der leistungsschwache, aber wendige Nissan Micra pudelwohl.

Hundert links drei, vierzig rechts neunzig: Was sich anhört wie eine Safe-Kombination, ist das Gebet der Rallye-Beifahrer, vorgetragen aus dem gleichnamigen Buch. Die leicht anarchisch angehauchte Straßenhatz gehört spätestens seit **Colin McRae Rally** zu den In-Genres auf dem PC. Den derzeitigen Primus versucht nun Actualize mit **Rally Championship 2000** auszubremsen.

Alte Bekannte

Hinter Actualize steckt die Spieleabteilung von Europress, einem der Pioniere im Rallyespiele-Sektor. Das Entwicklerteam wiederum nennt sich Magnetic Fields, schon zu seligen Amiga-Zeiten ein bekannter Name (**Supercars**, **Lotus**-Serie) und bereits für die letzten Europress-Beiträge verantwortlich. Während die noch stark action-orientiert waren, legt Magnetic Fields mit **RC 2000** eine Simulation vor, die von der Grafik bis zur Fahrphysik auf ultrarealistisch getrimmt wurde. Als Szenarios dienen sechs Veranstaltungen (mit insgesamt 36 größtenteils sehr langen Etappen) der britischen Meisterschaft. Mit massig Foto- und Videomaterial übertrugen die Designer liebevoll jedes Detail bis hin zum letzten Grasbüschel auf den PC.

Das Auge fährt mit

Der Aufwand hat sich auf jeden Fall gelohnt. Mit seinen fotorealistischen Texturen fährt das Programm in der Grafikwertung an die Spitze des Genres. Ob Sie nun in gepflegten Parklandschaften der aufgehenden Sonne entgegenbrausen oder in einer unwirtlichen Gegend von einer Gewitterfront überrascht werden: Mit etwas Abstand zum Monitor ist die Jagd nach Bestzeiten kaum von einer echten TV-Übertragung zu unterscheiden. Den Vorsprung durch Technik verspielt **RC 2000** leider etwas leichtfertig durch die viel zu häufigen Nachteinsätze. Im Dunklen kommt die Edelgrafik nur noch halb so gut, außerdem gehört die Umsetzung des Scheinwerferlichts zu den wenigen Optik-Schwächen.



Der Dämmerung entgegen: Die verschiedenen Tageszeiten haben die Grafiker wunderbar eingefangen.

Mammutfeld

Zu Beginn einer Rallye können Sie sich einen Boliden aus drei verschiedenen Hubraum-Klassen wählen. An die PS-starken WRC-Flügelmonster kommen Sie erst, nachdem Sie die komplette Meisterschaft siegreich beendet haben. Das riesige Teilnehmerfeld von 90 Autos macht dies zur echten Herausforderung und sorgt zudem für reichlich Wettkampf-Atmosphäre.

Zwischen manchen Prüfungen haben Sie an Servicepunkten Gelegenheit, Ihren Untersatz auf Vordermann zu bringen. Das ist gar nicht so einfach: Die Zeit ist extrem knapp bemessen, und Schäden treten selbst bei vorsichtiger Fahrweise fast unweigerlich auf. Häufiges Verenden vor dem Zielstrich ist die Folge, oder man schafft die Straßentauglichkeits-Inspektion nicht, falls mangels Reparatur-

ship 2000

Rallye-Primus Colin McRae Rally vom Thron zu stoßen.

zeit mal wieder das kaputte Rücklicht ignoriert wurde.

Sound-Störungen

Das akzeptable Fahrverhalten erreicht nicht **Colin McRae Rally**-Niveau. Ständig hat man das Gefühl, daß sich die Autos eher um die Hochachse drehen, als mit der Vorderachse den Lenkbewegungen zu folgen. Außerdem überschlagen sie sich viel zu leicht; schon bei kleinen Buckeln am Straßenrand droht die eingedrehte Doppelrolle. Immerhin wird hier das gute Schadensmodell von **Colin McRae** noch übertroffen. Von abreißenden Außenspiegeln bis zu massiven Blechverformungen zerlegt es die Kisten beeindruckend real. Wenig Positives läßt sich über den Sound vermelden: Grausam stammelnde Beifahrer, lächerlicher Motorensound und Humpta-Humpta-Techno quälen die Ohren.



Regentropfen, die an mein Fenster klopfen: Was die Atmosphäre angeht, sind die einzelnen Abschnitte hervorragend gelungen.

Kein Vorbeikommen

Alternativ zur Simulation dürfen Sie auch im Action-Modus an den Start gehen, der stark an **Sega Rally 2** erinnert: Als letzter des Feldes gehen Sie auf die Reise und müssen die umhertrödelnden Konkurrenten einzeln überholen. Die sind ähnlich lethargisch drauf wie die Sega-Kollegen, überschlagen sich dazu aber noch fast grundsätzlich in jeder schärferen Biegung. Mehr Widerstand bieten die unnötigen Zeitlimits und die teilweise extrem schmalen Gäßchen, die ein Überholen unmöglich machen. Alle Spielmodi dürfen Sie wahlweise auch am Splitscreen oder nacheinander an einem PC, per Netzwerk oder Internet bestreiten. MG

Michael Galuschka



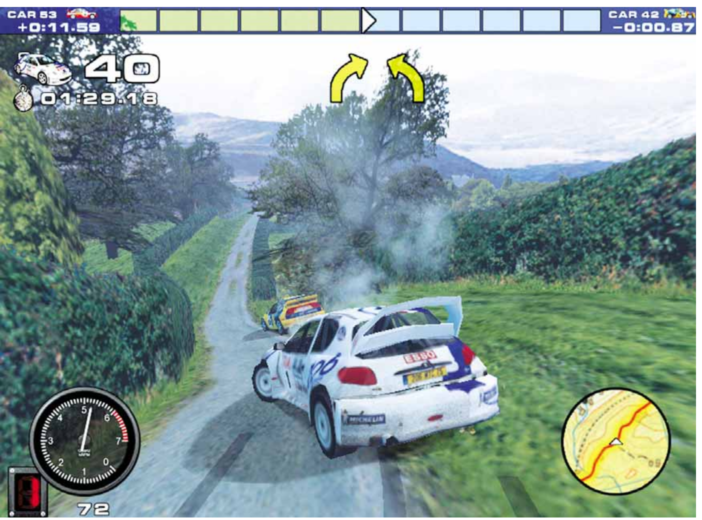
Höhen und Tiefen

Das darf doch nicht wahr sein! Ungläubig starre ich auf das blinkende »2. Gang defekt«. Da drifte ich heldenhaft mit dem unterlegenen Citroen Saxo an die Spitze – und dann sowas! Gerade will ich tapfer weiterkämpfen, da verabschieden sich kurz nacheinander auch Lenkung, Differential und Motor.

Die technischen Gebrechen sind eigentlich eine gute Idee, ereilen einen aber – sogar im Action-Modus – viel zu häufig und zu früh. Bei den teilweise über 40 Kilometer langen Abschnitten hilft dann selbst Rohe-Eier-Fahrweise wenig: Zwei, drei Ausrutscher, und die ganze Mühe war wieder umsonst. Zusammen mit der teilweise langweiligen Streckenführung und der schwachen Akustik verendet der Angriff auf Colin McRae deshalb schon kurz nach der Startflagge.

Prächtige Prärie

Dennoch ist RC 2000 eine attraktive Alternative zum Codemasters-Renner. Mich begeistert die stellenweise famose Grafik; selten zuvor habe ich so echt wirkende 3D-Landschaften am PC gesehen. Top auch die vielen verschiedenen Autos, die sich zudem im Handling spürbar unterscheiden. An die geniale Colin-Fahrphysik kommt allerdings keines ran. Überhaupt richtet sich das knifflige Verhalten der Flitzer eher an den Profi. Zum Reinschnuppern ins Genre ist das ähnlich schöne Sega Rally 2 deutlich besser geeignet.



Der Motor raucht, der Seat will uns im Action-Modus nicht vorbeilassen.

Rally Championship 2000

Genre:	Rennspiel	Preis:	ca. 80 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	Ubi Soft
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 20 bis 650 MByte
Multiplayer:	4 (1 PC), 2 (ser.), 8 (LAN), 8 (www)	Spieler:	Einer pro Original

3D-Karten: Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3, Riva TNT, Riva TNT2, Geforce, Matrox G400, Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/233 oder K6-2/300 64 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte (8 MByte)	Pentium II/350 96 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte (16 MByte)	Pentium III/600 128 MByte RAM, 16fach CD Lenkrad, 3D-Karte (32 MByte)

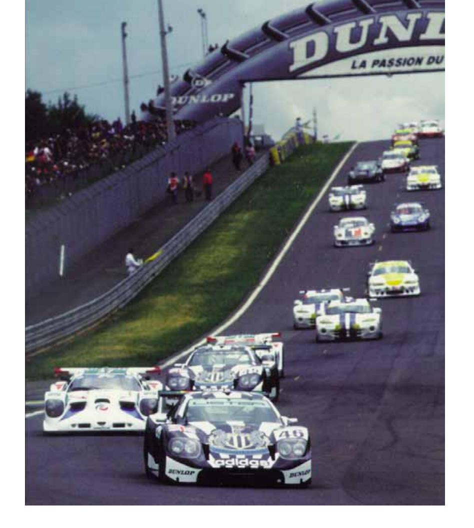
Grafik	Sehr gut
Sound	Ausreichend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

79% Spielspass

Forderndes Drift-Spektakel mit Top-Grafik.

Rasen rund um die Uhr

24 Stunden von Le Mans



Das berühmteste 24-Stunden-Rennen der Welt findet jetzt auch auf dem PC statt – auf Wunsch einen echten, vollen Tag lang!



Im Dunkeln rutscht man leicht mal von der Piste.

Sie fahren Runde um Runde, Stunde um Stunde: Die Fahrer des 24-Stunden-Rennens von Le Mans fordern sich und ihren Autos das Letzte ab. Wenn Sie's bequemer haben wollen, dürfen Sie nun am heimischen PC über die digitale Piste rauschen. Infogrames legt mit **24 Stunden von Le Mans** das offizielle Spiel zum Rennen vor.

Die Zeit läuft

Motorsport-Puristen stürzen sich natürlich sofort auf den Hauptmodus des Spiels: Die Fahrt rund um die Uhr. Der Zeitablauf läßt sich so weit beschleunigen, daß ein Rennen wahlweise rund 12, 24 oder 60 Minuten dauert. Wahnsinnige dürfen auch volle 24 Stunden nonstop vor dem Monitor verbringen. Bevor Sie loslegen, unterzeichnen Sie einen Fahrervertrag mit einem Wagenhersteller. Anfangs stehen Ihnen nur zweitklassige Boliden zur Auswahl; je erfolgreicher Sie fahren, desto besser werden die Angebote. So arbeiten Sie sich über die Gran-Tourismo-Klassen 2 und 1 bis zu speziellen Prototypen vor.

Duell im Dunkeln

Rund um die Uhr zu fahren, heißt logischerweise: auch bei Nacht. Während Sie Ihre Runden drehen, setzt die Dämmerung ein, und die Strecke verdunkelt sich. Nachts wird das Manövrieren im Scheinwerferlicht etwas kniffliger. Auch widrige Wetterverhältnisse machen Ihnen das Leben schwer. Ihren Wagen passen Sie mit einfachen Tuning-Optionen an jede Witterung an. Wenn Sie genug vom 24-Stunden-Rennen haben, können Sie sich im Arcade-Modus und in Meisterschaften auf sieben Strecken austoben. CS



Wir kämpfen uns im Stadtkurs nach vorn – hier aus der Cockpitperspektive.

Christian Schmidt



Mehr als nur Le Mans

Auch wenn Sie für 24-Stunden-Rennen nichts übrig haben, könnte Ihnen Le Mans Spaß machen. Denn Infogrames hat vorbildlich darauf geachtet, daß auch um das Kernstück des Programms herum noch jede Menge los ist. Die Strecken sind gut designt, die Konkurrenz fährt fair, der Optionsumfang stimmt.

Schade nur, daß ein Schadensmodell fehlt; auch die nervtötenden Kommentarfetzen und der fehlende Mehrspielermodus sind dicke Minuspunkte. Summa summarum bekommen Sie mit Le Mans ein solides Rennspiel, mit dem Sie weit mehr als 24 Stunden Spaß haben dürften.

24 Stunden von Le Mans

Genre:	Rennspiel	Preis:	ca. 80 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene	Hersteller:	Infogrames
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 300 MByte
Multiplayer:	Nicht vorhanden	Spieler:	Einer pro Original

3D-Karten: Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3, Riva TNT, Riva TNT2, Geforce, Matrox G400, Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 233 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/266 64 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	Pentium II/350 64 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

76% Spielspass

Solides, fair designtes Rennspiel.

Formel Eins 99

Es reicht nicht für die Pole Position.

Was kann einem das schönste Rennwochenende versauen? Genau, die populistischen Dampfplaudereien von RTL-Quasselstrippe Heiko Wasser. Just jenen Nervtöter verpflichtete Psygnosis, um ihr actionlastiges Formel-1-Spiel zu kommentieren. Dabei gäbe es auch ohne Heikos Nullanalysen Grund genug, um vom Kauf von **Formel Eins 99** abzuraten. Denn die mittelprächtige Grafik läßt von vornherein keine Rennatmosphäre aufkommen. Zudem sind die Setup-Optionen arg eingeschränkt und lassen nur wenig Optimierungsspielraum. Einsteigern werden nicht mal die elementarsten Zusatzfunktionen wie Bremshilfe oder Antischlupfregelung gegönnt. Profis vermissen echte Gegner. F1-Fans, die sich dazwischen einordnen, könnten am gutmütigen Boliden-Handling Gefallen finden. MIC

Mick Schnelle

Überholte Grafik

Mika Hakkinnen und Schumi auf der Packung deuten schon an, daß Psygnosis' Formel Eins 99 voll auf die offizielle FIA-Lizenz setzt. Doch die 08/15-Grafik, allem voran die polygonarmen Wagen, kostet Atmosphäre. Und richtiger Spielspaß kommt trotz des rasanten Tempos nicht auf. Fazit: Als Simulation ist Formel Eins 99 zu simpel gestrickt, für ein Actionrennen sieht es zu schlecht aus. Ablegen unter »Braucht man nicht«.



Kleine Rangeleien sind an der Tagesordnung.

Formel Eins 99

Genre:	Rennspiel	Preis:	90 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene	Hersteller:	Psygnosis
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	80 MByte
Multiplayer:	8 (LAN)	Spieler:	Einer pro Original

3D-Karten: Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3, Riva TNT, Riva TNT2, Geforce, Matrox G400, Rage 128

Pentium 200 MMX	Pentium II/300	Pentium II/400
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 6fach CD	64 MByte RAM, 6fach CD, Lenkrad

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Ausreichend

52% Spielspass

Action-Flitzerei ohne Flair.

Fantastic Journey

Neue Tapeten für die Flipper-Referenz.



Unser Luftschiff (rechts oben) ist bereit für eine phantastische Reise.

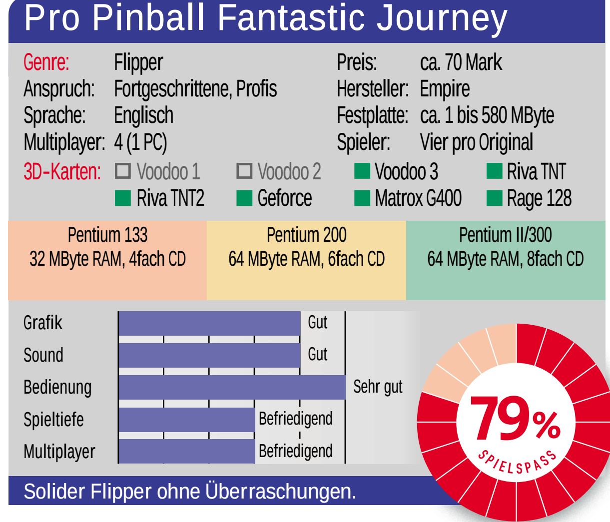
Christian Schmidt

Gewohnt gut

Was haben Jules Verne und die Pro Pinball-Reihe gemeinsam? Beide waren einst ihrer Zeit voraus, sind aber inzwischen von der Realität eingeholt worden. Klar, das Renderspielfeld ist schick, aber nicht mehr beeindruckend. Empire setzt auf bewährte Rezepte, traut sich jedoch keine Innovationen zu.

Wo sind Ausleger? Warum sind die Aufbauten so konventionell angeordnet? Und wann gibt's endlich mehr als nur einen Tisch? Die alten Stärken ziehen allerdings noch immer. Die Physik ist perfekt, das Spielfeld fair, die Anpassungsmöglichkeiten sind vielfältig – Fantastic Jouney steigt wiederum ins Spitzenfeld der Computerflipper auf.

Die Pro Pinball-Reihe geht in die vierte Runde. In Fantastic Journey schicken Sie die Stahlkugel auf eine abenteuerliche Reise im Stil von Jules Verne. Wenn Sie die Rampen und Ziele richtig anspielen, erscheinen skurrile Gefährte auf dem Spielfeld – vom Bohrer bis zum Ballon. Die steuern Sie mit geschicktem Spiel durch einige Gefahren. Neuerungen müssen Sie mit der Lupe suchen: Die Anzeigetafel erstrahlt nun in Farbe, der Optionsumfang wurde ausgebaut. Dafür ist der Netzwerkmodus wieder weggefallen. Als Bonus liegt jeder Packung der erste Pro Pinball bei: The Web. CS



Pro Pinball Fantastic Journey

Genre:	Flipper	Preis:	ca. 70 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	Empire
Sprache:	Englisch	Festplatte:	ca. 1 bis 580 MByte
Multiplayer:	4 (1 PC)	Spieler:	Vier pro Original

3D-Karten: ☐ Voodoo 1, ☐ Voodoo 2, ■ Voodoo 3, ■ Riva TNT, ■ Riva TNT2, ■ Geforce, ■ Matrox G400, ■ Rage 128

Pentium 133	Pentium 200	Pentium II/300
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 6fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

79% Spielspass

Solider Flipper ohne Überraschungen.

Test Drive 6

Rennserie quält sich weiter bergab.



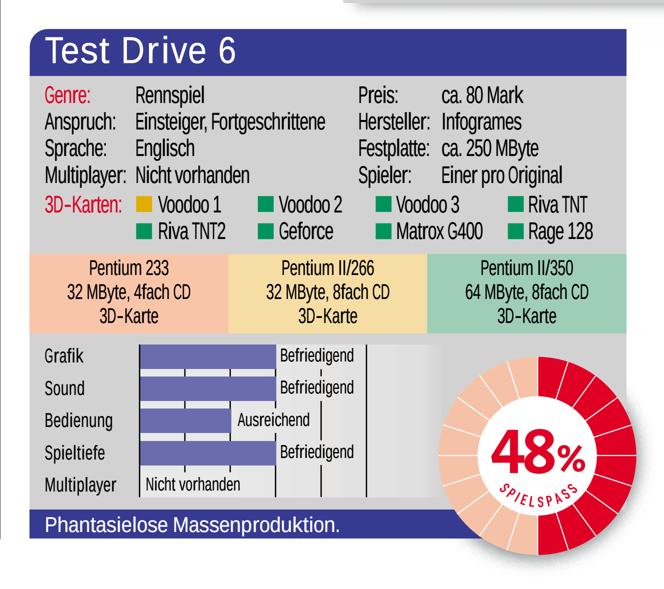
Ein Knubbel-TT im Kampf mit dem schlingernden Gegenverkehr.

Gut erhaltener Fuhrpark aus sechster Hand. 38 Fahrzeuge in vier Klassen, inkl. Audi TT, Jaguar XK-R, Plymouth Prowler. Elf neue Strecken: London, Paris, Rom, Hongkong usw. Nicht unfallfrei wg. behäbig ausweichendem Gegenverkehr, Polizeistreifen und fünf computergesteuerten Rennkonkurrenten. Autos trotzdem in dauerneuwertigem Zustand, denn Crashs hinterlassen weder sicht- noch spürbare Schäden. Ideal für Bastler: Im Rennen gewonnene Prämien werden in Upgrades bei Reifen, Übertragung, Motor und Bremsen oder noch bessere Autos investiert. Radio inkl., spielt Songs beinahe prominenter Bands. Scheckh.-gepfl. Schachtel, 80 Mark VB. HL

Heinrich Lenhardt

Test Gähn 6

Test Drive wirkt von Jahr zu Jahr unaufregender: das Fahrverhalten abenteuerlich, die Autos resistent gegen jegliche Schäden, der neue Karrieremodus schlecht designt. Blöderweise setzt Need for Speed 4 das gleiche Konzept auf einem grafisch und spielerisch weitaus höheren Niveau um. Die Test-Drive-Serie offenbart mittlerweile eine Seelenverwandtschaft zu Lada und Trabant: Auch die kauft man höchstens aus Mitleid oder Sammlerleidenschaft.



Test Drive 6

Genre:	Rennspiel	Preis:	ca. 80 Mark
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	Hersteller:	Infogrames
Sprache:	Englisch	Festplatte:	ca. 250 MByte
Multiplayer:	Nicht vorhanden	Spieler:	Einer pro Original

3D-Karten: ■ Voodoo 1, ■ Voodoo 2, ■ Voodoo 3, ■ Riva TNT, ■ Riva TNT2, ■ Geforce, ■ Matrox G400, ■ Rage 128

Pentium 233	Pentium II/266	Pentium II/350
32 MByte, 4fach CD, 3D-Karte	32 MByte, 8fach CD, 3D-Karte	64 MByte, 8fach CD, 3D-Karte

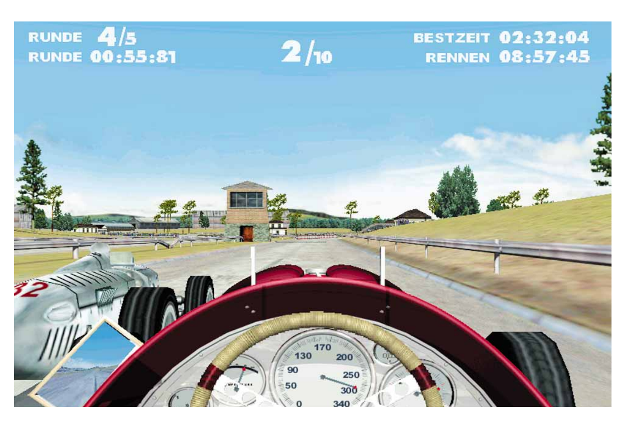
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

48% Spielspass

Phantasielose Massenproduktion.

Spirit of Speed 1937

Rasende Oldtimer auf Wettfahrt.



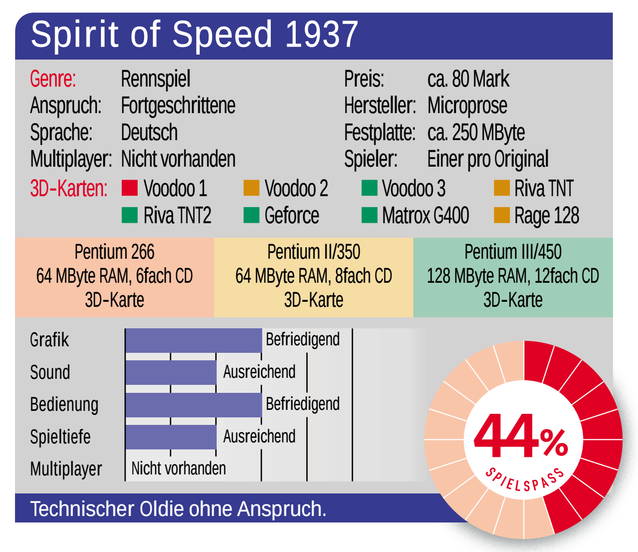
Auf der Berliner Avus tobt ein Zweikampf um die Spitzenposition.

Von Kohlefaser-Fahrerzellen oder Sicherheitsgurten hatten die tollkühnen Männer in ihren rasenden Kisten 1937 noch keine Ahnung. In **Spirit of Speed** dürfen Sie ohne Todesängste an den historischen Rennen teilnehmen. Mit 15 zeitgenössischen Autos vom Mercedes 154 bis zum Alfa Romeo Bimotore treten Sie auf neun Strecken an. Neben der Meisterschaft und Einzelrennen können Sie sich an gut drei Dutzend Szenarios versuchen; meist geht es darum, mit einem bestimmten Auto einen bestimmten Platz zu erreichen. Achtung: Der Netzwerkmodus, den die Verpackung ankündigt, ist noch nicht enthalten – ein Patch soll's bald richten. CS

Christian Schmidt

Ruckelorgie

Klar, die Boliden der 30er waren technisch nicht perfekt. Das rechtfertigt aber nicht, daß auch die Technik in Microproses Rennspiel grob ist. Die Autos bügeln wie auf Schienen über die Straße, brechen nie aus und schleudern nicht. Die Hardware-Anforderungen sind für die mäßige Grafik viel zu hoch; sobald mehrere Gegner vor Ihnen herfahren, ruckelt das Spiel erbärmlich.



Spirit of Speed 1937

Genre:	Rennspiel	Preis:	ca. 80 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene	Hersteller:	Microprose
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 250 MByte
Multiplayer:	Nicht vorhanden	Spieler:	Einer pro Original

3D-Karten: Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3, Riva TNT, Riva TNT2, Geforce, Matrox G400, Rage 128

Pentium 266	Pentium II/350	Pentium III/450
64 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	128 MByte RAM, 12fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden

44% Spielspass

Technischer Oldie ohne Anspruch.

Simulationen

Michael Schnelle



Nascar-Wahn

Als Mitglied der Hasbro-Gruppe will Microprose in Zukunft auf die Entwicklung von Flugsimulationen verzichten. Das bedeutet, daß sich einer der traditionsreichsten Simulationsproduzenten vom Genre verabschiedet. Gleichzeitig kauft derselbe Konzern die sündhaft teuren Namensrechte von gleich 29 Nascar-Fahrern, um damit mehrere Rennspiele um die langweiligen, in den Vereinigten Staaten aber sehr beliebten Kreisfahrten zu entwickeln.

Aus deutscher Sicht ist dieses Verhalten schwer verständlich, da sich eine Edel-Simulation wie **Falcon 4.0** hierzulande gut verkauft hat. Wenn schon Rennspiele speziell für Amerika gemacht werden, warum dann nicht auch Simulationen für Europa? Immerhin, **B-17** und **Gunship 3** werden nicht wegrationalisiert. Vielleicht stimmen deren Verkaufszahlen Micropose noch um. Zu hoffen wär's...



Simulationen

»3D-Spiele, bei denen komplexe Missionen und Technik im Vordergrund stehen.« [Flugsimulationen, Mech-Spiele, U-Boot-Sims, 3D-Weltraumspiele]

Simulations-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Falcon 4.0	Flugsimulation	1/99	**92%**
2	Longbow 2	Flugsimulation	1/98	**91%**
3	Comanche Gold	Flugsimulation	7/98	**89%**
4	MechWarrior 3	Mechspiel	7/99	**88%**
5	Freespace 2	Weltraumspiel	12/99	**87%**
6	X-Wing Alliance	Weltraumspiel	5/99	**87%**
7	F-22 Total Air War	Flugsimulation	11/98	**87%**
8	USAF	Flugsimulation	1/2000	**87%**
9	World War 2 Fighters	Flugsimulation	1/99	**86%**
10	Wing Commander 5	Weltraumspiel	2/98	**86%**
11	Israeli Air Force	Flugsimulation	11/98	**86%**
12	M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	5/98	**85%**
13	Starfleet Academy	Weltraumspiel	11/97	**85%**
14	XvT: Balance of Power	Weltraumspiel	2/98	**85%**
15	Armored Fist 3	Panzersimulation	12/99	**85%**
16	European Air War	Flugsimulation	12/98	**84%**
17	F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	1/98	**84%**
18	Panzer Elite	Panzersimulation	10/99	**84%**
19	F-22 Raptor	Flugsimulation	1/98	**84%**
20	Combat Flight Simulator	Flugsimulation	12/98	**83%**
21	F-16 vs. MiG-29	Flugsimulation	11/98	**83%**
22	Heavy Gear	Mechspiel	1/98	**83%**
23	Flight Simulator 2000	Flugsimulation	12/99	**80%**
24	Starsiege	Mechspiel	5/99	**78%**
25	Red Baron 3D	Flugsimulation	2/99	**78%**

Die 25 besten Simulationen, 3D-Weltraumspiele und Mechspiele.

Inhalt

Tests

Knallhartes VerMECHtnis

MechWarrior 3

Die Missions-CD Pirate's Moon fordert selbst gestandene Profis.



Viele Missionen spielen bei Nacht. Dabei kommen Scheinwerfer zum Einsatz.

Mit MechWarrior 3 definierte Microprose vor rund einem dreiviertel Jahr das Genre der Mechspiele neu. Edelgrafik und eine fast perfekte Steuerung machten die Mech-Metzeleien zum reinen Vergnügen. Lediglich der Schwierigkeitsgrad war relativ niedrig angesetzt. Deutlich härtere Kaliber fährt das Addon Pirate's Moon auf. Zwei Kampagnen, die Ihnen alles abverlangen, versetzen Sie in den Kampf gegen Techno-Freibeuter.

Mick Schnelle



Schön schwer

Puh, war das ein hartes Stück Arbeit, mich durch die 20 Zusatzmissionen zu spielen. Der Feldzug auf Pirate's Moon ist wirklich nichts für Anfänger. Schon die ersten Einsätze verlangen einem alles ab.

Trotz des ultraharten Schwierigkeitsgrads macht auch die Missions-CD mächtig viel Spaß. Das liegt vor allem an der gewohnt brillanten Steuerung. Daneben gefallen mir auch die neuen optischen Schmankerl, wie die von Armen und Beinen der Mechs wegspritzende Panzerung. Pirate's Moon ist genau das Richtige für all diejenigen, denen MechWarrior 3 viel zu leicht war. Denn am Addon werden Sie garantiert eine Weile zu knabbern haben.

Der Mech im Mond

Der kleine Mond, auf dem Ihre Mechlanze stationiert ist, wäre ein völlig uninteressanter Ort, gäbe es dort nicht wertvolle Erze. Genau auf die hat es ein Piratenclan abgesehen, der immer wieder die Minen überfällt. Deshalb wurden Sie und Ihr Team dort abgesetzt, um mit Hilfe von Innere-Sphären-Mechs den Rabauken Einhalt zu gebieten. Doch spätestens, wenn Sie das erste Gefecht gegen perfekt geschulte Elitepiloten bestreiten müssen, werden Sie feststellen, daß hinter den feindlichen Übergriffen erheblich mehr steckt.

Verräterisches Licht

Die meisten der rund 20 Missionen spielen in der Dämmerung oder bei Nacht, weshalb Sie auf eine der wichtigsten Neuerungen im Spiel gleich zu Beginn stoßen. Denn jeder Mech kann nun Scheinwerfer einschalten und so das nähere Umfeld beleuchten. So erkennen Sie gegnerische Kampfroboter schon in der Entfernung am Lichtschein. Doch Vorsicht: Auch Sie werden durch die dicken Halogenlampen erheblich früher als sonst entdeckt.


Der Treibstofftank explodiert beim ersten Treffer.

Nur als Import

Microprose wird die Missions-CD von MechWarrior 3 in Deutschland nicht offiziell anbieten. Deshalb ist sie nur bei Importhändlern erhältlich. Glücklicherweise läuft das Addon auch mit dem deutschen Hauptprogramm. Lediglich die Windows-Tastaturbelegung müssen Sie unter »Systemsteuerung/Tastatur/Sprache« für die Dauer des Spiels auf »Englisch (USA)« umstellen. MIC

MechWarrior 3: Pirate's Moon

Genre:	Mechspiel-Addon	Preis:	ca. 60 Mark
Anspruch:	Profis	Hersteller:	Microprose
Sprache:	Englisch	Festplatte:	ca. 160 MByte
Multiplayer:	2(ser.), 8(LAN), 8 (www)	Spieler:	Einer pro Original

3D-Karten: Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3, Riva TNT, Riva TNT2, Geforce, Matrox G400, Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach-CD 3D-Karte	Pentium II/266 32 MByte RAM, 6fach-CD 3D-Karte	Pentium II/400 32 MByte RAM, 8fach-CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

86% Spielspass

Gelungene, schwere Mech-Verstärkung.

Hangsim

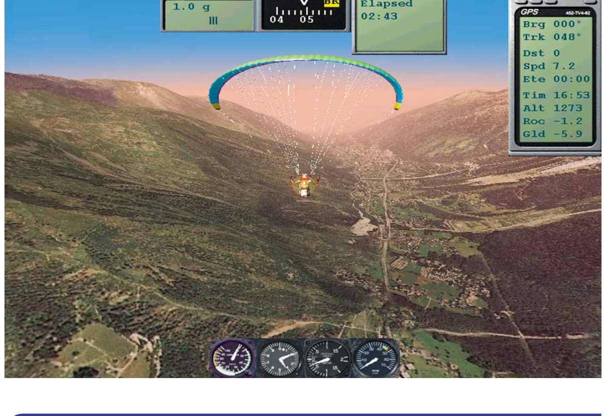
Segelflug ins Reich der Träume.

Stellen Sie sich vor, Sie schweben in einem Flugdrachen bei schönstem Wetter über einem idyllischen Bergdörfchen. Ein Traum? Im echten Leben vielleicht, in **Hangsim** bleibt von der Faszination des Segelflugs nicht viel übrig. Das liegt weniger an der sehr schönen Landschaftsgrafik im Postkartenlook. Auch die Steuerung der Hang- und Paraglider und der beiden Segelflieger ist gut umgesetzt. Nur passiert beim gemächlichen Schweben gen Boden absolut gar nichts. Das haben auch die Entwickler gemerkt und flugs noch einen Ballermodus geschaffen, in dem Sie mit Raketen auf harmlose Mitflieger schießen. Doch spätestens nach zwei Minuten haben Sie alle Konkurrenten vom Himmel geholt. Lediglich die Wettflüge gegen die Computergleiter machen kurzzeitig etwas Spaß. MIC

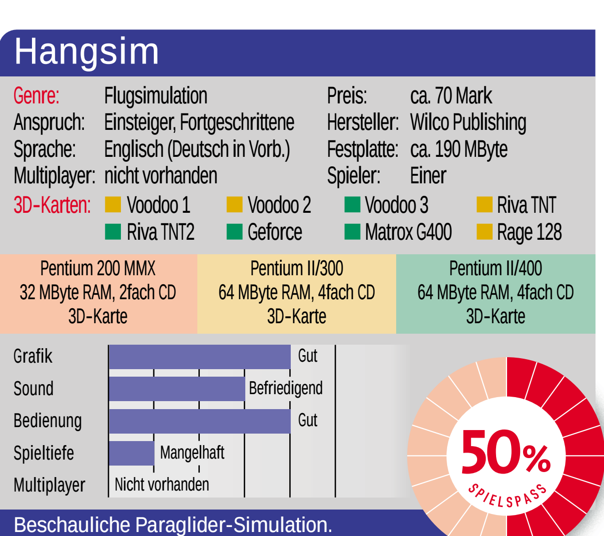
Mick Schnelle

Gute Einschlafhilfe

Technisch kann man Hangsim wirklich keine Vorwürfe machen: Die Grafik sieht gut aus und ist schnell. Viel besser läßt sich das gemächliche Gleiten nicht auf PCs umsetzen. Doch was nützt mir realistische Flugphysik, wenn ich spätestens nach einer halben Stunde das Gähnen nicht mehr unterdrücken kann? Beschaulicher, wenn auch schöner Bildschirmschoner ist das Stichwort, das Hangsim am besten charakterisiert.



Schön und langweilig: Mit dem Paraglider gleiten Sie ins Tal.



Hangsim

Genre:	Flugsimulation	Preis:	ca. 70 Mark
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	Hersteller:	Wilco Publishing
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Festplatte:	ca. 190 MByte
Multiplayer:	nicht vorhanden	Spieler:	Einer

3D-Karten: Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3, Riva TNT, Riva TNT2, Geforce, Matrox G400, Rage 128

Pentium 200 MMX	Pentium II/300	Pentium II/400
32 MByte RAM, 2fach CD	64 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 4fach CD
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

Kategorie	Wertung
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Nicht vorhanden

50% Spielspass

Beschauliche Paraglider-Simulation.

Adventures

Martin Deppe



Helden kommen, Helden gehen

Willkommen an der Genrespitze, Avatar! Mit **Ultima 9 Ascension** landet nach **System Shock 2** und **Baldur's Gate** ein weiteres Rollenspiel ganz oben in den Top-25. Und setzt damit ein weiteres Zeichen für einen Wachwechsel: Die reinrassigen, klassischen Adventures wie **Monkey Island 3** werden immer mehr von Rollenspielen und Action-Adventures verdrängt. Auch ein Blick in die nahe Zukunft zeigt, daß mit **Diablo 2**, **Baldur's Gate 2**, **Deus Ex**, **Final Fantasy 8** und **Vampire** jede Menge Top-Rollenspiele anstehen, während kein nennenswertes Adventure auf die Spielergemeinde wartet.

Endgültig Abschiednehmen heißt's hingegen für unsere **Ultima Online**-Heldin Belle Star. Die Gute hat ihre Abenteuer seit den ersten GameStar-Tagen in ihrem Heft-Tagebuch veröffentlicht; ab sofort finden Sie die gesammelten Folgen auf www.gamestar.de. Näheres darüber steht übrigens auch in unserer neuen Online-Rubrik auf Seite 222.

Adventures & Rollenspiele
»Diese Gattung betont Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung.«
[Grafik-Adventures, Rollenspiele, Action-Adventures, Detektivspiele]

Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Ultima 9	Rollenspiel	NEU	92%
2	Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	92%
3	System Shock 2	Rollenspiel	10/99	90%
4	Baldur's Gate	Rollenspiel	2/99	89%
5	Tomb Raider 2	Action-Adventure	12/97	89%
6	Grim Fandango	Adventure	1/99	88%
7	Diablo	Rollenspiel	–	88%
8	Final Fantasy 7	Rollenspiel	8/98	87%
9	Outcast	Action-Adventure	8/99	87%
10	Dark Project	Action-Adventure	2/99	86%
11	Asheron's Call	Online-Rollenspiel	1/00	86%
12	Everquest	Online-Rollenspiel	6/99	85%
13	Fallout 2	Rollenspiel	1/99	83%
14	Tomb Raider 4	Action-Adventure	1/00	83%
15	Gorky 17	Rollenspiel	12/99	83%
16	Lands of Lore 3	Rollenspiel	5/99	83%
17	Indiana Jones 5	Action-Adventure	1/00	82%
18	Silver	Action-Adventure	5/99	82%
19	Planescape Torment	Rollenspiel	NEU	82%
20	Nomad Soul	Adventure	12/99	82%
21	Darkstone	Rollenspiel	10/99	80%
22	Ultima Online – T2A	Online-Rollenspiel	2/99	80%
23	Discworld Noir	Adventure	8/99	79%
24	Star Trek: Der Aufstand	Action-Adventure	1/00	78%
25	Soul Reaver	Action-Adventure	12/99	76%

Die 25 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele.

Inhalt

Titelstory

Tests

Rollenspiel der wandelnden Leichen

Planescape Torment

Gegen die makabren Abenteuer im Planescape-Universum ist das bekannte Baldur's Gate der reinste Kindergeburtstag.

Originalität ist nicht gerade eine traditionelle Stärke von Fantasy-Rollenspielen. Meist schnetzelt sich eine Truppe frisch geföhnter Heroen durch das 08/15-Monsterrepertoire, um am Ende umjubelt in den Sonnenuntergang zu reiten. Wem das Schema F langsam zum Heldenhals heraushängt, der bekommt mit Planescape Torment eine ebenso radikale wie erfrischende Alternative. Das abgedrehte Szenario aus der AD&D-Werkstatt läßt Sie in die vergammelte Haut eines lebenden Leichnams schlüpfen. Auf der Suche nach seiner Vergangenheit bereist er mit fünf exzentrischen Weggefährten verschiedene Dimensionssphären im Nirgendwo zwischen Leben und Tod.

Tote Chose

Zwar verwendet Planescape Torment die gleiche Grafik-Engine wie Baldur's Gate, aber das war's auch schon mit der Familienähnlichkeit. Als Untoter stapfen Sie zunächst durch Sigil, die Stadt der Tore. Einige Bewohner kennen Sie aus Ihrem früheren Leben, in dem wohl schlimme Dinge gelaufen sind. Im Lauf zahlreicher Quests erfahren Sie immer mehr über Ihre Vergangenheit und versuchen, Ihre Sterblichkeit wiederzuerlangen. Die meisten Erfahrungspunkte sammeln Sie nicht in Kämpfen, sondern durch clevere Dialogführung. Wenn bestimmte Werte in den Schlüsseldisziplinen Intelligenz, Weisheit und Cha-



Im Clerk's Ward wohnt die privilegierte Oberschicht, wie unsere Sechser-Gruppe bei ihrem Besuch der Festhalle demonstriert bekommt.

Heinrich Lenhardt

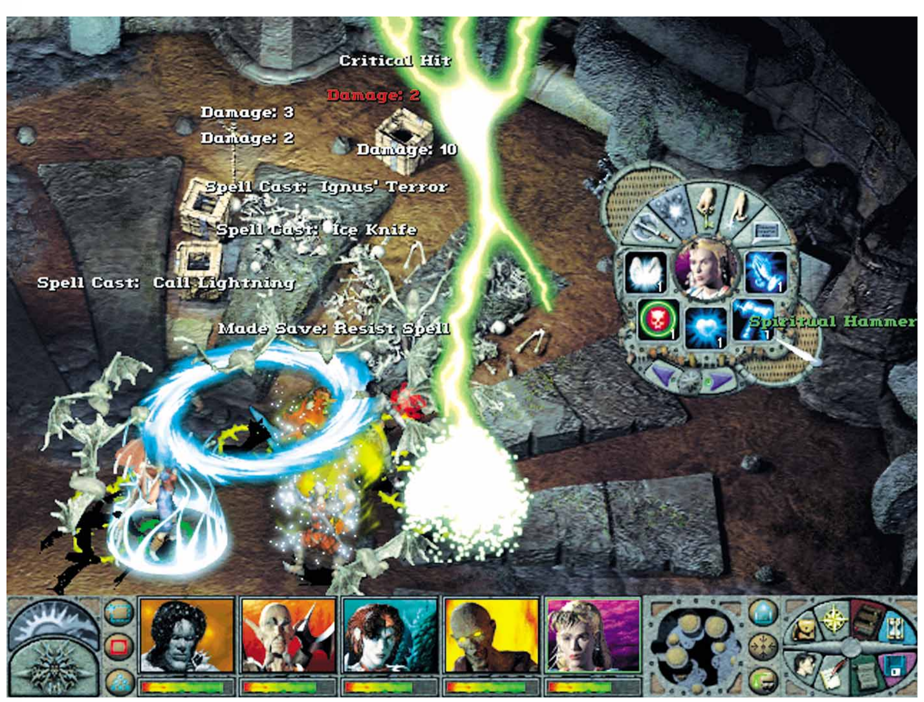


Profi-Hit

Hardcore-Rollenspieler, die gerne haufenweise Informationen über völlig fremdartige Spielwelten konsumieren, werden Torment heiraten wollen. Morbides Szenario, frische Monster, irre Partymitglieder, magische Tätowierungen sowie das Dialog- und Rätsel-lastige Spielprinzip wirken gleichermaßen irritierend wie inspirierend.

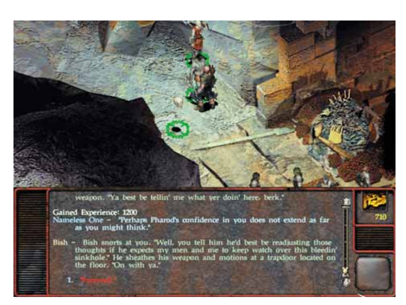
Für geduldige Freaks

Der Haken: Planescape Torment geht an einem Großteil der Spieler vorbei. Trotz einer automatischen Quest-Buchführung droht der Informations-Overflow. Komplexität und Schwierigkeitsgrad kratzen am oberen Ende der Skala, während die Präsentation sich mit Mittelmaß bescheidet. Nach einigen arg anstrengenden Anfangsstunden bin ich mit Torment dann doch noch richtig warm geworden. Wer Rollenspiele lieber leicht zugänglich und kampflastig mag, ist aber fehl am Platz.



Mit zwei Magiern und einer Priesterin geraten die sporadischen Großkämpfe zu spektakulären Feuerwerken.

risma erreicht sind, erscheinen in den Multiple-Choice-Dialogmenüs mehr Gesprächspunkte. Dabei werden Sie mit Informationen und Mini-Missionen dermaßen zugeschüttet, daß der Durchblick trotz Automap und Missionsübersicht gefährdet ist.



Mit höherer Weisheit und Intelligenz gibt's zusätzliche Dialogoptionen.

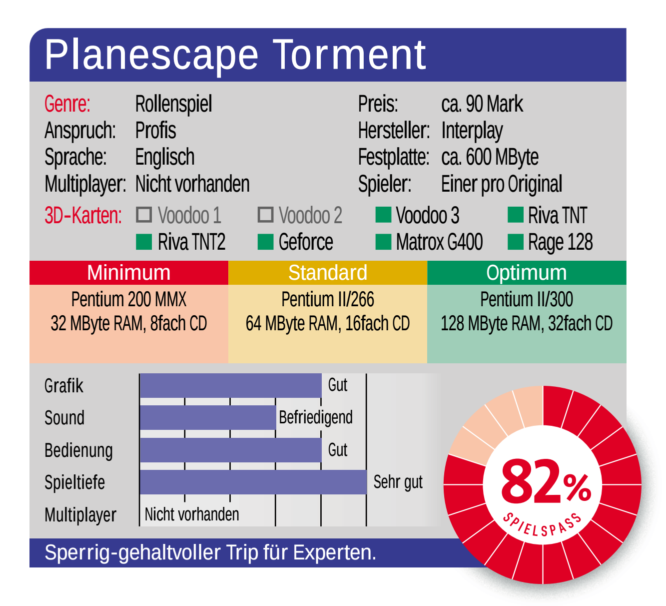
Magie geht unter die Haut

Nur beim namenlosen Haupthelden können Sie die Anfangswerte beeinflussen; die weiteren Weggefährten werden später aufgesammelt. Charakterwerte erhöhen sich nicht nur durch Beförderungen oder den beherzten Austausch von Körperteilen: In Fells Tätowierschuppen ritzt man Ihnen eines von rund 50 magischen Mustern in die Haut. Die besten Tattoos werden erst zugänglich, wenn Sie vorher bestimmte Missionen absolviert haben.

Kämpfe laufen wie bei **Baldur's Gate** in Echtzeit ab. Sie können das Geschehen aber jederzeit einfrieren, um neue Kommandos zu geben. Ihre Party kann auch rennen, was die Fluchtchancen erhöht.

Griff zur Lesebrille

Zwischensequenzen sowie Sprachausgabe sind Mangelware; selbst Beschreibungen dramatischer Rückblenden werden als Text durchgescrollt. Die Auflösung verharrt bei 640 mal 480, und die Betrachterkamera ist dichter am Geschehen als bei **Baldur's Gate**. Dadurch kommen die Animationen gut zur Geltung, aber die Übersicht leidet. Das ist kein großes Handicap, denn weitläufige Massenschlachten sind eher rar. Da mit der deutschen Übersetzung erst in ein paar Monaten zu rechnen ist, testeten wir die US-Verkaufsversion. Wegen der enorm komplexen Textmenge sollten sich nur Englisch-Cracks an die Importversion heranwagen. HL



Planescape Torment

Genre:	Rollenspiel	Preis:	ca. 90 Mark
Anspruch:	Profis	Hersteller:	Interplay
Sprache:	Englisch	Festplatte:	ca. 600 MByte
Multiplayer:	Nicht vorhanden	Spieler:	Einer pro Original

3D-Karten: ☐ Voodoo 1, ☐ Voodoo 2, ■ Voodoo 3, ■ Riva TNT, ■ Riva TNT2, ■ Geforce, ■ Matrox G400, ■ Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/266 64 MByte RAM, 16fach CD	Pentium II/300 128 MByte RAM, 32fach CD

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

82% Spielspass

Sperrig-gehaltvoller Trip für Experten.

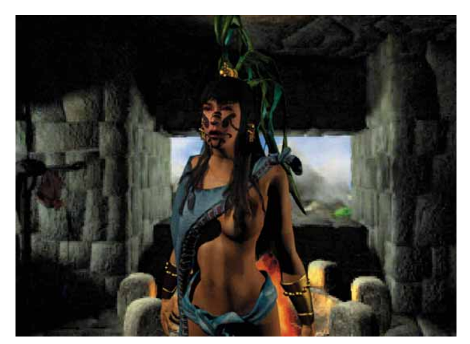
Kampf gegen die Finsternis

Atlantis 2

Durch fünf mystische Welten führt der Weg zur Rettung des Universums – nur Sie allein können ihn erfolgreich beschreiten.



Man hat's nicht leicht, wenn man der »Träger des Lichts« und als solcher die einzige Hoffnung der Menschheit ist. Der junge Tibeter Ten, den Sie im Render-Abenteuer Atlantis 2 verkörpern, muß ganz allein fünf mystische Orte besuchen, ehe er im magischen Land Shambhala die Mächte der Finsternis endgültig besiegen kann. Da der gute Ten als Geistwesen reist, übernimmt er unterwegs fremder Leute Körper und geht schon mal als irischer Mönch seiner gefährlichen Aufgabe nach.



Ihre Gesprächspartner plaudern lippensynchron.

Echte Gesichter

In Atlantis 2 sehen Sie die Welt durch die Augen des Helden. Sie können sich frei drehen, allerdings nicht frei gehen: Wenn Sie den Ort wechseln, folgt eine vorberechnete Kamerafahrt. Anders als in den meisten Render-Adventures haben Sie viel Gelegenheit zum Smalltalk, denn Cryo hat die fünf Welten mit vielen, angenehm realistisch gezeichneten Personen bevölkert, deren Gesichter während der Gespräche wirklichkeitsnah animiert sind. Die Lippenbewegungen erfolgen synchron zu den Texten, die allerdings nur mäßig gut gesprochen sind.

Jagd auf Knochen

Plaudern allein führt Sie nicht weiter: Auf dem Weg nach Shambhala wollen einige Rätsel gelöst sein. Hier fährt Atlantis 2 alles auf, was im Genre üblich ist, Überraschungen sind allerdings nicht dabei. Mal müssen Sie wild verstreute Knochenteile suchen und daraus einen Schädel zusammensetzen, mal haben Sie es mit verschärften Schiebe-Puzzles zu tun. Die Rätsel bewegen sich auf ordentlichem Fortgeschrittenen-Niveau, und eine Hilfe-Funktion existiert nicht, was das Adventure einigermaßen knifflig macht. GUN

Gunnar Lott



Ich bin kein Tibeter

Haben Sie schon immer davon geträumt, in die Haut eines jugendlichen Tibeters zu schlüpfen, eines Indios oder eines irischen Mönchs? Nein? Eben, ich auch nicht! Das ist das große Problem von Atlantis 2: Die Story kommt ziemlich esoterisch-abstrus daher, und die Charaktere taugen nicht als Identifikationsfiguren.

So hält sich meine Motivation, die entsprechend aussehenden Welten zu durchstreifen, in recht engen Grenzen. Obendrein sind die meisten Rätsel leider nur mäßig geglückt, und in einigen nervigen Passagen wäre ich für eine Hilfe-Funktion dankbar gewesen. Wenigstens hat Cryo den Kardinalfehler des Genres vermieden und Atlantis 2 mit allerlei skurrilen Figuren bevölkert, die ein wenig Leben in die oft so kühlen Render-Welten bringen.



Ihre erste Aufgabe in Irland: Helfen Sie diesem jungen Mönch.

Atlantis 2

Genre:	Adventure	Preis:	ca. 90 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene	Hersteller:	Cryo
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 50 MByte
Multiplayer:	Nicht vorhanden	Spieler:	Einer pro Original

3D-Karten: ☐ Voodoo 1 ☐ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT ■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 233 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 266 64 MByte RAM, 16fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 32fach CD

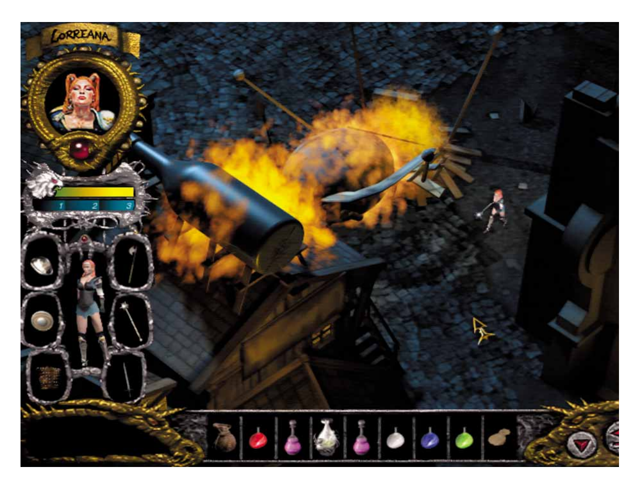
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

60% Spielspass

Leicht abstruses Render-Abenteuer.

Dragonfire

Erzmagier als Erzbösewicht.



Die feststehenden Hintergründe sind extrem düster und farbarm.

Magier unterdrückt Land, Held zieht los, um Tyrann zu stürzen. Die Telegrammstil-Story des Rollenspiels **Dragonfire** reißt erfahrene Monstermeuchler nicht vom Hocker. Als einer von vier unerschrockenen Recken (darunter ein Piraten-Erpel und eine feurige Amazonen-Kriegerin) raufen Sie in Dungeons und Dörfern mit allerlei Untieren. Durch unbewegte Hintergründe dauern Wanderungen sehr lange. Dann und wann knabbern Sie an meist fairen Mini-Rätseln der Machart »welches Objekt öffnet die Tür«. Geredet wird nicht viel; Ihr Kämpfer läßt lieber das Schwert sprechen, das er in Läden gegen allerlei anderes Kriegsgerät austauschen kann. RS

Rüdiger Steidle

Anno dunnemals

Grafisch erinnert Dragonfire an Amiga-Rollenspiele vom Schlage eines Cadaver. Auch spielerisch gibt sich das schwedische Fantasy-Abenteuer konservativ. Monster kloppen, Schalter umlegen, Gegenstände suchen – alles recht ordentlich, aber alles schon mal dagewesen. In der Rollenspielmisere vor drei Jahren wäre das einen Blick wert gewesen. Aber mit Krachern wie Ultima 9 in den Händlerregalen und Diablo 2 in der Mache ist Dragon Fire höchstens noch für Hardcore-Fans interessant.

Dragonfire

Genre:	Rollenspiel	Preis:	ca. 60 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene	Hersteller:	Target Games
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 560 MByte
Multiplayer:	4 (www)	Spieler:	Vier pro Original

3D-Karten: Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3, Riva TNT, Riva TNT2, Geforce, Matrox G400, Rage 128

Pentium 133	Pentium II/233	Pentium II/300
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 6fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD

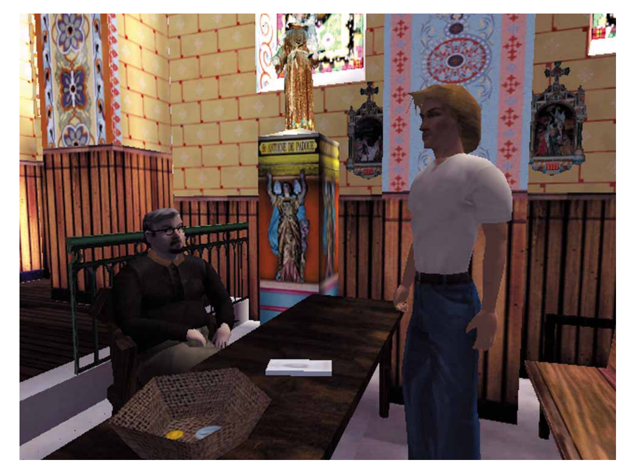
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Ausreichend

49% Spielspass

Altbackenes, halbwegs solides Rollenspiel.

Gabriel Knight 3

Gelungene Lokalisation.



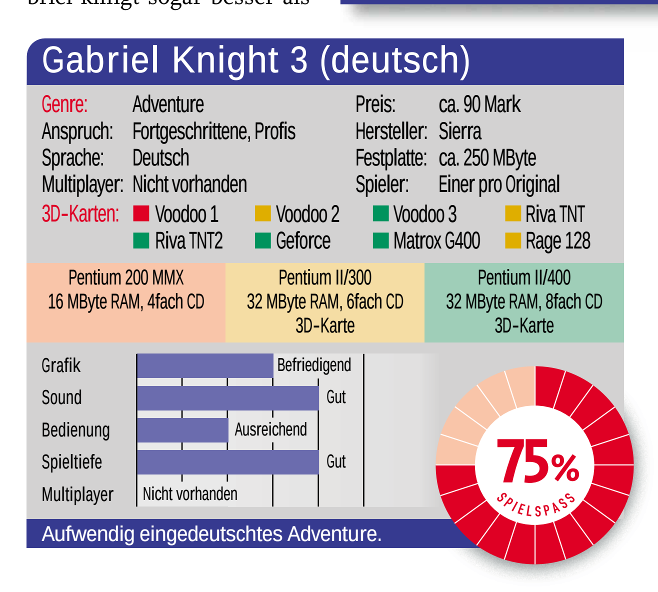
Die zahlreichen Gespräche enthalten oft wichtige Hinweise.

Trotz der umfangreichen Sprachdateien erscheint bereits einen Monat nach der englischen Version die deutsche Fassung von **Gabriel Knight 3**. In Südfrankreich kommen Sie zusammen mit dem Geisterjäger und seiner Assistentin Grace dem Geheimnis um den Heiligen Gral auf die Spur. Da sich ein Großteil der Hinweise in diesem Adventure aus den zahlreichen Plaudereien mit mehr oder weniger verdächtigen Schatzsuchern ergibt, kommt der Sprachausgabe besondere Bedeutung zu. Und die ist auch auf Deutsch sehr gut gelungen. Die Stimme von Gabriel klingt sogar besser als Tim Currys Originalton. Zudem wurden alle Grafiken und Dokumente mit deutschen Texten versehen. MIC

Mick Schnelle

Klasse übersetzt

Ein dickes Lob von mir an Sierras Lokalisierungs-Abteilung. Fast alle Stimmen sind denen des Originals ebenbürtig oder sogar besser. Auch kleine Wortspielereien und Gabriels Macho-Sprüche kommen gut rüber. Das Adventure krankt aber nach wie vor an der unausgegorenen 3D-Steuerung und ein, zwei Macken beim Rätseldesign. Spaß macht es trotzdem – bis zum Ende werden Sie sehr gut unterhalten.



Gabriel Knight 3 (deutsch)

Genre:	Adventure	Preis:	ca. 90 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	Sierra
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 250 MByte
Multiplayer:	Nicht vorhanden	Spieler:	Einer pro Original

3D-Karten: Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3, Riva TNT, Riva TNT2, Geforce, Matrox G400, Rage 128

Pentium 200 MMX	Pentium II/300	Pentium II/400
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 6fach CD, 3D-Karte	32 MByte RAM, 8fach CD, 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

75% Spielspass

Aufwendig eingedeutschtes Adventure.

Kurztests

Informieren Sie sich kurz und knapp über Schrott-Spiele und Stangenware.

Autobahn Total



Die dümmlichen KI-Autos verkeilen sich gern.

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Brightstar
Anspruch:	Einsteiger	Minimum:	P 266
Preis:	ca. 40 Mark	Sprache:	Deutsch
Spieler:	Einer		

Christian Schmidt: »Ein schlechtes Spiel wie Autobahn Raser 1 auf Billig-Niveau zu klonen – tolle Idee, Brightstar! Das Ergebnis ist eine erbärmliche Schleichfahrt ohne Tempo, KI und jeden Wiedererkennungswert. Im Spiele-TÜV durchgefallen.«

16% SPIELSPASS

12 o' Clock High



Die wirren Icons überfordern selbst Experten.

Genre:	Strategie	Hersteller:	Talonsoft
Anspruch:	Profis	Minimum:	P 166
Preis:	ca. 90 Mark	Sprache:	Englisch
Spieler:	Einer bis zwei (1 PC, per E-Mail)		

Mick Schnelle: »Talonsoft präsentiert den Nachfolger zum verqueren Battle of Britain. In Echtzeit beordern Sie auf einer wirren Landkarte des Zweiten Weltkriegs Luftangriffe gegen Nazi-Deutschland, oder fangen sie ab. Krümelstrategie pur!«

30% SPIELSPASS

South Park: Chef's Luv Shack



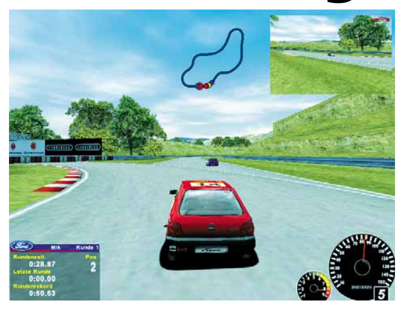
Bis zu vier Spieler beantworten Quizfragen.

Genre:	Ratespiel	Hersteller:	Acclaim
Anspruch:	Fortgeschrittene	Minimum:	P 200
Preis:	ca. 80 Mark	Sprache:	Englisch
Spieler:	Einer bis vier (1 PC)		

Christian Schmidt: »Die South-Park-Clique beantwortet im Computer-Quiz vulgäre Fragen und bestreitet geschmacklose Mini-Spielchen – so weit wird's jeden Fan freuen. Dummerweise ist die Technik mies, die Aufgaben sind hirnrissig.«

32% SPIELSPASS

Ford Racing



Der Ford Fiesta ist kaum zu kontrollieren.

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Elite
Anspruch:	Fortgeschrittene	Minimum:	PII/233
Preis:	ca. 90 Mark	Sprache:	Deutsch
Spieler:	Einer		

Mick Schnelle: »Wie sein Vorgänger Grand Touring leidet auch Ford Racing massiv unter der merkwürdigen Steuerung. Egal ob Ford Ka, Escort oder GT 90, alle verhalten sich gleich seltsam und sind nur schwer auf der Strecke zu halten.«

45% SPIELSPASS

Spec Ops 2



Nachts sind alle Söldner grün.

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Take 2
Anspruch:	Profis	Minimum:	P 200
Preis:	ca. 80 Mark	Sprache:	Englisch
Spieler:	Einer bis 16 (LAN, www)		

Rüdiger Steidle: »Spec Ops 2 hat doch tatsächlich eine schlechtere KI als Teil 1. Vor allem die CPU-Kollegen sind dumm wie Brot. Da zudem die Grafik völlig veraltet wirkt und die Missionen öde sind, gibt's nur einen Rat: Finger weg!«

39% SPIELSPASS

Ran Trainer 3



Die 3D-Szenen sind nicht echtzeitberechnet.

Genre:	Fußballmanager	Hersteller:	Un. Software
Anspruch:	Einsteiger	Minimum:	P 200
Preis:	ca. 70 Mark	Sprache:	Deutsch
Spieler:	Einer		

Mick Schnelle: »Dem Ran Trainer 3 fehlen etliche Optionen: Das Training ist arg eingeschränkt, Eingriffsmöglichkeiten während der Matches existieren nicht, und die Spielszenen werden nicht in Echtzeit berechnet. Ein Manager, den niemand braucht.«

48% SPIELSPASS

Descent 3: Mercenary


In den Levels treffen Sie altbekannte Gegner.

Genre: Action-Addon
Hersteller: Interplay
Anspruch: Fortgeschr.
Minimum: PII/233
Preis: ca. 40 Mark
Sprache: Deutsch
Spieler: Einer bis acht (LAN, www)

Peter Steinlechner: »Die Missions-CD zu Descent 3 bietet mir zuwenig. Gerade mal eine kurze Mini-Kampagne und ein paar Mehrspieler-Levels. Hartgesottene Descent-3-Online-Spieler können zugreifen, alle anderen besser nicht.«

64% Spielspass

Diplomacy


Farbbalken zeigen Armeebewegungen.

Genre: Strategie
Hersteller: Microprose
Anspruch: Profis
Minimum: PII/266
Preis: ca. 80 Mark
Sprache: Deutsch
Spieler: 1 bis 2 (ser.), bis 7 (1 PC, LAN, www)

Christian Schmidt: »In der regeltreuen Brettspielumsetzung verschieben Sie abstrakte Armeen auf der Europakarte. Dazwischen verhandeln Sie über Icons mit den KI-Feldherren – das ist umständlich und unfair gelöst. Nur für harte Fans.«

41% Spielspass

Budget

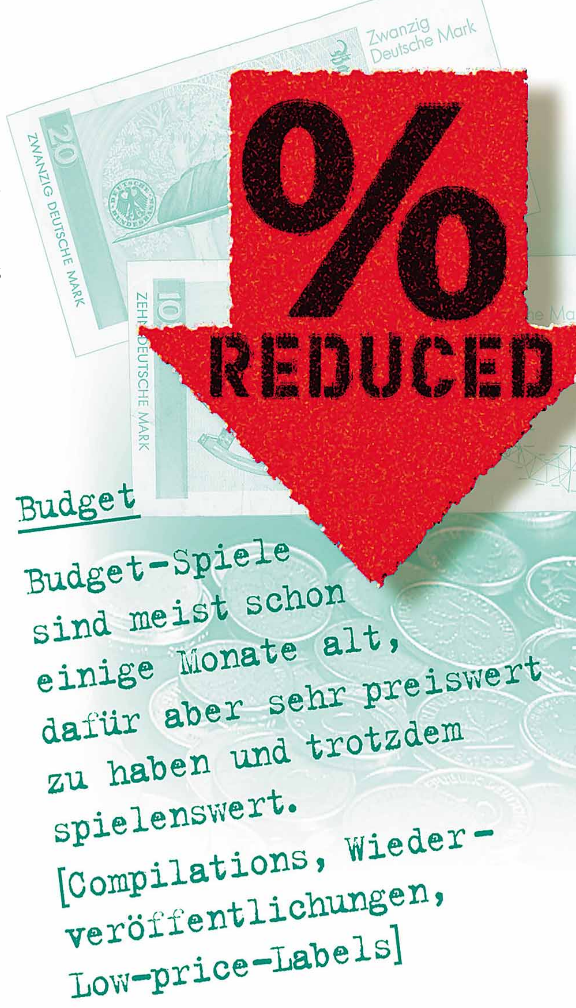
Christian Schmidt



Das Leben eines Spiels

Wenn ein Spiel das Licht der Welt erblickt, steht ihm eine lange, lange Reise bevor. Als junges und schönes Vollpreisprodukt genießt es das angenehme Gefühl, von allen Menschen begehrt zu werden. Wenn das Interesse abflaut, hebt ein flugs erscheinendes Addon das Programm in seinen zweiten Frühling. Schließlich lockt es als günstiger Budget-Titel noch einmal Käufer mit seinen Reizen.

Darf unser Spiel nun in den verdienten Ruhestand? Nein, jetzt beginnt das soziale Elend: Als Füllmaterial wird das Programm auf unzähligen Spielesammlungen verwurstet – wieder und wieder und immer wieder. Wie lange Spiele für zweitklassige Compilations aus der Gruft gezerrt werden, beweist diesen Monat die **All you can play**-Reihe; die totgeglaubten Spiele darauf sollten eigentlich schon seit Jahren in Frieden ruhen.



Budget

Budget-Spiele sind meist schon einige Monate alt, dafür aber sehr preiswert zu haben und trotzdem spielenswert. [Compilations, Wiederveröffentlichungen, Low-price-Labels]

Compilation-Charts

Platz	Spiel	Hersteller	Test in	Wertung
1	Play the Games	Infogrames	11/98	92%
2	Age of Empires Gold	Microsoft	6/99	89%
3	Anno 1602 Königsedition	Infogrames	12/99	88%
4	Dungeon Keeper Gold	Electronic Arts	4/98	87%
5	C&C 2 Megabox	Westwood	9/99	87%
6	Gold Games 4	Topware	1/00	86%
7	Adventure Hall of Fame	Interplay	7/99	86%
8	Railroad Tycoon 2 Gold	Pop Top	NEU	85%
9	War Collection	Microprose	11/99	85%
10	Play the Games 2	Infogrames	12/99	84%

Die 10 besten Compilations nach den GameStar-Wertungen.

Budget-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	The Curse of Monkey Island	Adventure	6/99	92%
2	Unreal	3D-Action	7/99	91%
3	StarCraft	Echtzeit-Strategie	1/00	90%
4	Tomb Raider 2 Director's Cut	Action-Adventure	8/99	89%
5	Colin McRae Rally	Rennspiel	12/99	87%
6	Incubation	Taktikspiel	4/99	87%
7	F-22 Total Air War	Flugsimulation	5/99	87%
8	Dark Project Director's Cut	Action-Adventure	1/00	86%
9	Dark Omen	Echtzeit-Strategie	11/99	86%
10	Mech Commander	Echtzeit-Strategie	5/99	86%

Die 10 besten Budget-Wiederveröffentlichungen nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

Gold-Version

Railroad Tycoon 2

Die Bahn kommt! Ob's wahr wird, bestimmen Sie als Eisenbahnpionier.

Stadt A besitzt eine Erzmine. In Stadt B steht eine Stahlhütte. Die Bürgermeister beider Orte kratzen sich ratlos am Kopf: Da müßte sich doch eine Geschäftsverbindung anbahnen lassen! Bloß wie? Nur Sie als Unternehmer können die Situation retten. In Railroad Tycoon 2 sollen Sie durch den Aufbau eines Eisenbahnimperiums den Warenaustausch ankurbeln. Mit der Gold-Edition sogar noch länger: Dank Addon The Second Century und zwölf Bonus-Szenarien dürfen Bahn-Mogule bis in die Neuzeit und rund um die Welt ihre Gleise verlegen.

Von A nach B über C

Sie können Ihr Geschick als Eisenbahner entweder in einer der vorgegebenen Kampagnen versuchen oder sich in einem freien Szenario ohne Einschränkung austoben. Von Zentral-USA über exotische Gegenden wie Alaska bis hin zu Mini-Karten wie Österreich liegen Ihnen zahlreiche Länder zu Füßen. Sie starten Ihre Karriere auf den unberührten Karten mit einem knappen Anfangskapital, das Sie in die erste Strecke investieren. Stadt B brennt zum Beispiel darauf, daß Sie das Erz aus Stadt A heranschaffen; solch lukrative Warentransporte fahren harte Dollars in die Kasse. Damit erweitern Sie nach und nach das Streckennetz und Ihren Fuhrpark. In den Pioniertagen der Dampfloks können Sie nur langsame Ungetüme ins Rennen schicken; im Laufe der Jahre stehen dann immer fortschrittlichere Züge zur Verfügung.



Das Spielfeld läßt sich in fünf Stufen zoomen.

Alles wird moderner

Überhaupt liegt ein Großteil des Charmes von Railroad Tycoon 2 in der stetigen Fortentwicklung der Spielwelt. Auf der Karte entstehen neue Industrien, Bahnhöfe können mit technologischem Schnickschnack ausgerüstet werden. Wenn Ihnen die Einnahmen aus dem normalen Verkehr zuwenig Gewinn bringen, dürfen Sie außerdem an der Börse spekulieren oder Sonderaufträge annehmen – dann müssen bestimmte Frachten zu festen Terminen an vorgegebene Orte geliefert werden. Damit's spannender wird, bauen andere Gesellschaften mit Ihnen um die Wette. Um den Anschluß an begehrte Großstädte müssen Sie sich unter Umständen Preiskriege mit der Konkurrenz liefern; außerdem drohen feindliche Übernahmen. CS

Gegen Ende des Jahrhunderts fahren auf den Strecken Schnellzüge.

Christian Schmidt



Ein Leben auf der Schiene

Schon gespenstisch, welche Anziehungskraft kleine Eisenbahnen auf junge wie alte Menschen haben. Wem der Platz für eine Modelleisenbahn fehlt, der wird mit Railroad Tycoon 2 Gold bestens getröstet. Hinter dem schnuckeligen Miniatur-Look verbirgt sich eine ausgeklügelte Wirtschaftssimulation. Zum Glück läßt sich der Schwierigkeitsgrad aber so komfortabel einstellen, daß Handelsgenies ebenso ihren Spaß haben wie Spieler, die nur im Sandkasten-Modus kleine Züge auf die Reise schicken wollen.

Railroad Tycoon 2 Gold

Preis: ca. 50 Mark
Sprache: Deutsch
System: Windows 95
Hardware: Pentium 200, 32 MByte RAM, 8fach CD
Hersteller: Pop Top
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ab 210 MByte

Spiel	Genre	Einzelwertung
Railroad Tycoon 2	Wirtschaftssimulation	Sehr gut
The Second Century	WiSim-Addon	Sehr gut

Zusammenfassung: Mit Railroad Tycoon 2 haben Sie vom Gleisbau bis zum Aktienhandel alles rund um die Eisenbahn in Ihrer Hand. Die Zusatzkarten steigern die Langzeitmotivation außerdem noch mal beträchtlich. Alle Handbücher sind in der Packung enthalten.

85% Spielspass

Wer Spaß an Loks hat: unbedingt zugreifen!

All you can play Handelssimulationen

Warentausch im Zehnerpack.

Christian Schmidt
Antiker Handel

Sie wollten schon immer wissen, was deutsche Software-Firmen Mitte der 90er so alles produziert haben? Bitte sehr, hier sehen Sie einige Glanzstücke aus dieser Ära. Die Wirtschaftssimulationen von der Stange waren schon damals keine Meisterwerke, heute fangen 3D-verwöhnte Augen ob der VGA-Grafik zu tränen an. Nur für Handelsnarren mit älterem Rechner.

Hobby-Manager dürfen sich im Handelssimulations-Pack der **All you can play**-Reihe gleich an zehn Programmen austoben. In sieben davon geht's um das immer gleiche Thema mit Variationen: Bauen Sie ein Handelsimperium zur See auf. Bei den restlichen drei Titeln wird an Land gedealt. Die Spiele sind ausnahmslos älteren Datums und technisch ziemlich angestaubt. CS



Herrscher der Meere: Schicken Sie Handelsflotten um den Globus.

All you can play: Handelssim.

Preis: ca. 40 Mark — Hersteller: Swing
Sprache: Deutsch — Anleitung: Deutsch
System: MS-DOS — Festplatte: ab 5 MByte
Hardware: 486 DX/66, 16 MByte RAM, 4fach CD

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Herrscher der Meere	Wirtschaftssimulation	Befriedigend
Capitalism	Wirtschaftssimulation	Ausreichend
Der Reeder	Wirtschaftssimulation	Ausreichend
Elisabeth I.	Wirtschaftssimulation	Ausreichend
Christoph Kolumbus	Wirtschaftssimulation	Ausreichend
Hanse	Wirtschaftssimulation	Ausreichend
Der Patrizier	Wirtschaftssimulation	Ausreichend
Winzer Deluxe	Wirtschaftssimulation	Mangelhaft
St. Thomas	Wirtschaftssimulation	Ungenügend
Kaiser Deluxe	Wirtschaftssimulation	Ungenügend

Zusammenfassung: Die mehrere Jahre alten Wirtschaftssimulationen sind für schwächere Rechner ideal. Alle Spiele sind reine DOS-Versionen, laufen aber in der Regel auch unter Windows problemlos. Handbücher gibt's nur als Dateien auf den CDs.

48% Spielspass

Nur für Sammler von Handelsspielen.

Ultra Flight Pack

Diese Sammlung verleiht keine Flügel.



Flight Unlimited 2 ist noch das beste Spiel der Sammlung.

Koch Media hat in den **Ultra Flight Pack** acht angestaubte Simulationen gestopft, die die unterschiedlichsten Epochen der Luftfahrt auf Ihren PC bringen. In **Flying Corps Gold** und dem Online-Spiel **Dawn of Aces** klettern Sie in Mühlen aus dem Ersten Weltkrieg, den Zweiten deckt der Online-Kollege **War Birds** ab. **Flight Unlimited 2** widmet sich der zivilen Aeronautik. **F/A-18 Korea** und **Hornet 3.0** eignen sich nur für Puristen. Auch **iF-22** bleibt hinter aktuellen Simulationen zurück. Das traurige Schlußlicht bildet der ultramiese Action-Flugi **Ultra Fighters**. RS

Rüdiger Steidle
Lahme Enten

Was hier versammelt ist, sollte eigentlich in Frieden vergammeln. Die besten Programme, Flight Unlimited 2 und Flying Corps Gold, stecken auch in anderen Compilations, wo sie sich den Platz nicht mit Krücken wie Ultra Fighters teilen müssen. Die Ausstattung ist mit Handbüchern auf CD und nicht immer aktuellen Patches zudem reichlich lieblos.

Ultra Flight Pack

Preis: 50 Mark — Hersteller: Koch Media
Sprache: Deutsch — Anleitung: Deutsch
System: Windows 95 — Festplatte: ab 15 MByte
Hardware: Pentium 133, 32 MByte RAM, 4fach CD

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Flight Unlimited 2 SE	Flugsimulation	Befriedigend
Flying Corps Gold	Flugsimulation	Befriedigend
iF-22 v.5	Flugsimulation	Ausreichend
F/A-18 Korea	Flugsimulation	Ausreichend
F/A-18 Hornet 3.0	Flugsimulation	Ausreichend
Dawn of Aces	Flugsimulation	Ausreichend
War Birds	Online-Flugsimulation	Ausreichend
Ultra Fighters	Flugsimulation	Ungenügend

Zusammenfassung: Die meisten Spiele im Ultra Flight Pack waren schon zu ihrer Zeit eher mäßig – jetzt sind es olle Kamellen. War Birds und Dawn of Aces gibt's überdies kostenlos im Internet. Für Solo-Spieler taugen die beiden kaum.



Höchstens für Hardcore-Piloten geeignet.

Jetzt günstig einkaufen

Aktuelle Budgetspiele

Was ist neu, was ist günstig bei Budgetspielen und Compilations?

Die Wintertage sind kalt, kurz und ungemütlich. Beste Voraussetzungen also, um es sich drinnen vor dem heimischen PC schön gemütlich zu machen. Damit Ihnen den Winter über das Spielefutter nicht ausgeht, informiert Sie unsere Liste darüber, was diesen Monat alles zum Schnäppchenpreis zu haben ist. Besonders interessante Titel finden Sie wie gewohnt im Testteil. CS



Fifa 98: Flottes Kicken mit dem 98er Vertreter der renommiertesten PC-Fußballreihe.

Spiel	Genre	Wertung	Erschienen	Test	Label / Compilation	Preis ca.	Info-Nummer	
Airline Tycoon First Class	Wirtschaftssimulation	74%	1999	7/99	Infogrames Softprice	30 Mark	(0190) 51 05 50	
Conflict: Freespace	Weltraumspiel	85%	1998	8/98	Gold Games 4 (Comp.)	70 Mark	(0621) 480 50	
Dark Project Director's Cut	Action-Adventure	86%	1999	2/99	Eidos Premier Collection	50 Mark	(0180) 522 31 24	
Diablo	Action-Rollenspiel	85%	1997	11/98	Gold Games 4 (Comp.)	70 Mark	(0621) 480 50	
Diablo	Action-Rollenspiel	85%	1997	11/98	ak tronic	20 Mark	(06103) 99 40 40	NEU
Die by the Sword	Actionspiel	79%	1998	5/98	Gold Games 4 (Comp.)	70 Mark	(0621) 480 50	
Dungeon Keeper	Echtzeit-Strategie	86%	1997	-	ak tronic	20 Mark	(02408) 94 05 55	NEU
Fallout	Rollenspiel	85%	1997	12/97	Gold Games 4 (Comp.)	70 Mark	(0621) 480 50	
Fallout 2	Rollenspiel	83%	1998	1/99	Gold Games 4 (Comp.)	70 Mark	(0621) 480 50	
Fifa 98: Die WM-Qualifikation	Fußballspiel	88%	1997	1/98	ak tronic	20 Mark	(02408) 94 05 55	NEU
Flight Unlimited 2	Flugsimulation	75%	1998	2/98	Ultra Flight Pack (Comp.)	50 Mark	(089) 85 79 51 38	NEU
Gangsters	Wirtschaftssimulation	57%	1998	1/99	Eidos Premier Collection	40 Mark	(0180) 522 31 24	
Have a Nice Day	Action-Rennspiel	-	1997	-	All you can play Racing (Comp.)	40 Mark	(02131) 79 54 90	NEU
Heart of Darkness	Jump-and-run	60%	1998	8/98	Infogrames Softprice	30 Mark	(0190) 51 05 50	
Hercules	Jump-and-run	71%	1997	12/97	Infogrames Softprice	30 Mark	(0190) 51 05 50	
Herrscher der Meere	Wirtschaftssimulation	73%	1997	1/98	All you can play WiSim (Comp.)	40 Mark	(02131) 79 54 90	NEU
Knights & Merchants	Aufbauspiel	80%	1998	10/98	Gold Games 4 (Comp.)	70 Mark	(0621) 480 50	
KKND 2	Echtzeit-Strategie	74%	1998	7/98	Infogrames Softprice	20 Mark	(0190) 51 05 50	
Pandemonium 2	Jump-and-run	80%	1998	3/98	Gold Games 4 (Comp.)	70 Mark	(0621) 480 50	
Pro Pinball: Timeshock	Flipper	82%	1997	10/97	All you can play Pinball (Comp.)	40 Mark	(02131) 79 54 90	NEU
Railroad Tycoon 2	Wirtschaftssimulation	85%	1998	12/98	Railroad Tycoon 2 Gold (Comp.)	50 Mark	(01805) 30 45 25	NEU
Risiko	Strategie	-	1998	-	ak tronic	20 Mark	(01805) 25 25 65	NEU
Road Rash	Rennspiel	70%	1997	12/97	Green Pepper	15 Mark	(0531) 21 53 40	NEU
Scars	Action-Rennspiel	70%	1999	2/99	Gold Games 4 (Comp.)	70 Mark	(0621) 480 50	
Silver	Action-Adventure	82%	1999	5/99	Infogrames Softprice	40 Mark	(0190) 51 05 50	
Sim City 2000	Strategie	78%	1995	-	ak tronic	20 Mark	(02408) 94 05 55	NEU
StarCraft	Echtzeit-Strategie	90%	1998	6/98	Infogrames Softprice	50 Mark	(0190) 51 05 50	
Star Trek: Generations	Action-Adventure	-	1997	-	ak tronic	20 Mark	(040) 89 70 33 33	NEU
Tomb Raider 2	Action-Adventure	89%	1997	12/97	Play the Games 2 (Comp.)	70 Mark	(0190) 51 05 50	
Tomb Raider 2	Action-Adventure	89%	1997	12/97	ak tronic	20 Mark	(0180) 522 31 24	NEU
Toshinden 2	Prügelspiel	62%	1999	2/99	All you can play Action (Comp.)	40 Mark	(02131) 79 54 90	NEU
Unreal	3D-Action	91%	1998	7/98	ak tronic	20 Mark	(01805) 25 43 91	NEU
Uprising 2	Actionspiel	82%	1999	2/99	Gold Games 4 (Comp.)	70 Mark	(0621) 480 50	
V-Rally	Rennspiel	48%	1999	6/99	Infogrames Softprice	30 Mark	(0190) 51 05 50	
Worms United	Action-Strategie	-	1997	-	ak tronic	20 Mark	(01805) 25 25 65	

CD-Inhalt 2/2000

Jörg Spormann



Neue Welten entdecken

Wenn Sie die Orte, an denen die Demos und Videos dieser Ausgabe spielen, auf herkömmliche Weise bereisen wollten, wären Sie etliche Lichtjahre unterwegs. Selbst ohne **Raumschiff GameStar**, das endlich wieder die Tiefen des Weltraums durchpflügt, gelangen Sie dank unserer Exklusiv-Demo **Star Trek: Der Aufstand** ins All. Und zwar auf den Planeten Ba'ku, um als Fähnrich der Sternenflotte Captain Picard auf der Suche nach Commander Data zu helfen. Kämpferisch geht es dann bei **Tachyon** zur Sache, denn Sie sitzen selbst am Steuer eines Raumjägers. Damit können Sie zwar nicht nach Alpha Centauri fliegen, dafür setzen Sie in der Demo zum Addon **Alien Crossfire** den Krieg um den fernen Planeten mit neuen Mitteln fort. Doch auch auf der Erde gibt es jede Menge zu erleben: Sie leiten bei **SWAT 3** einen aufregenden Polizeieinsatz in L.A., lösen mit **Gabriel Knight 3** geheimnisvolle Rätsel in Südfrankreich oder golfen in **Links LS 2000** neun Löcher auf dem sonnigen Hawaii.

Begleiten Sie unseren Redaktions-Avatar im großen Video-Special zu **Ultima 9 Ascension** auf seiner Weltreise durch das wunderschöne Fantasy-Reich Britannia – Kämpfe gegen Seeungeheuer und Eiswölfe inklusive. Durch die Gänge der Forschungsstation Black Mesa jagen sich Christian Schmidt und Martin Deppe beim GameStar-Duell zum **Half-Life Addon**. Und wenn das alles noch nicht genug ist, dann siedeln Sie einfach auf **Catan** – die Demo zur Brettspielumsetzung macht's möglich.

Demo-CD

Exklusiv-Demo

Star Trek: Der Aufstand ... \Demos\Startrek\Setup.exe

Demos

Action:
Killer Loop ... \Demos\Killer\Killerloopdemo.exe
Nerf Arena Blast ... \Demos\Nerf\Nerfdemo1_1.exe
SWAT 3 ... \Demos\Swat3\Swat3demo.exe
Wheel of Time ... \Demos\Wheel\Wotdemo.exe

Strategie:
Alien Crossfire ... \Demos\Acadd\Acfiredemo.exe
Catan – Die erste Insel ... \Demos\Catan\Setup.exe
Majesty ... \Demos\Majesty\Setup.exe

Sport:
Dirt Track Racing ... \Demos\Dirt\Dirttrac.exe
Extreme Biker ... \Demos\Extreme\Extreme.exe
Links LS 2000 ... \Demos\Links\LinksLS2000Demo.exe
Swedish Touring Car Championship ... \Demos\Stcc\Setup.exe
Supreme Snowboarding ... \Demos\Supreme\Bzdemo.exe

Simulation:
Tachyon: The Fringe ... \Demos\Tachyon\Setup.exe

Adventure:
Gabriel Knight 3 ... \Demos\Gabe3\Setup.exe

Programme

1&1 Internet.Profis ... \Diverses\1und1\Show\Index.html
1&1 T-ISDN Aktion ... \Diverses\1und1\Isdn_gs.pdf
3DMark 2000 GameStar ... \Diverses\3Dmark2k\3dmark2000.exe
DirectX 7.0 für Windows 95/98 ... \Diverses\Directx\Dx7ger.exe

Bonus-CD

Video-Specials

Ultima 9: Die Weltreise ... Videos\Ultima1.mpg
Ultima 9: Die Monster ... \Videos\Ultima2.mpg
Ultima 9: Die Rätsel ... \Videos\Ultima3.mpg
Duell: Half-Life Opposing Force (dt.) ... Videos\Hlife.mpg
Baldur's Gate 2 ... \Videos\Baldur.mpg
Gamers Gathering ... \Videos\Gamers.mpg
Shogun ... \Videos\Shogun.mpg
Sudden Strike ... \Videos\Sudden.mpg
Urban Chaos ... \Videos\Urban.mpg
Raumschiff GameStar: Episode 16 ... \Videos\Rsgs_e16.mpg

Patches

Age of Empires 2 KI-Patch ... \Patch\Aoe2\Age2cpfix.exe
Age of Wonders V1.1 ... \Patch\Ageow\Aow11.exe
Airline Tycoon Addon V1.61 ... \Patch\Airline\Atfc161d.exe
Biing 2 V1.03b ... \Patch\Biing2*.*
Catan – Die erste Insel V1.029 ... \Patch\Catan\Patch1029.exe
Delta Force 2 V1.03.09 ... \Patch\Deltaf2*.*
Dungeon Keeper 2 V1.61 (engl.) ... \Patch\Dk2\Dk2up130to161e.exe
Flight Simulator 2000 ... \Patch\Flight\Fs2000_stand.exe
Flight Simulator 2000 Pro ... \Patch\Flight\Fs2000_pro.exe
Freespace 2 V1.2 (engl.) ... \Patch\Free2*.*
Half-Life (dt.) V1.0.1.3 (von V1.0.0.5) ... \Patch\Half\de10051013.exe
Half-Life: Opposing Force (dt.) V1.0.0.1 ... \Patch\Half\opfor1001.exe
Hidden & Dangerous V1.3 (engl.) ... Patch\Hidden\Hndpatch13.exe
Homeworld V1.04 ... \Patch\Homew\Hwpatch2.exe
Jagged Alliance 2 V1.05 ... \Patch\Ja2\Ja2g_105.exe
Kicker Fußballmanager V1.05 ... \Patch\Kicker*.*
Nocturne V1.00.52 ... \Patch\Nocturne\Noc52.exe
Nocturne V1.00.52 Voodoo 3 ... \Patch\Nocturne\Noc52voodoo3.exe
Panzer Elite V1.07 ... \Patch\Panzere\Panzer107.exe
Panzer General 4 V1.01 ... \Patch\Panzerg4\Pg4_1_01.exe
Rainbow Six: Rogue Spear V2.05 ... \Patch\Rogue\Rge205gr.exe
Rally Championship 99 Patch 5.26.0 ... \Patch\Rally*.*
Re-Volt V1.10 ... \Patch\Revolt\Rvlt1207.exe
Rollercoaster Tycoon Addon V1.10.019 ... \Patch\Roller\Rctaa2.exe
Shadow Company V1.3 ... \Patch\Shadow\Scv13deu.exe
Siedler 3 Starthilfe V1.54 ... \Patch\S3\S3update2.exe
Sinistar Unleashed V1.01 ... \Patch\Sinistar\Sinistarpatch.exe
Spec Ops 2 V1.1.1 ... \Patch\Spec\Spc2v111.exe
Theme Park World V1.1 ... \Patch\Theme\Tppatchone.exe
Ultima 9 Ascension V1.05f ... \Patch\U9\U9patch105.exe
Warzone 2100 V1.10 ... \Patch\Warzone\Wz110.exe

Programme

Acrobat Reader 4.0 (dt.) ... \Diverses\Acrobat\Ar40deu.exe
Amplifier MP3 Encoder 2 ... \Diverses\Mp3\Amp3enc*.*
CD Copy ... \Diverses\Mp3\Cdcopy\Cdcopy.exe
DataStar ... \Diverses\Datastar\Dstarcd.exe
DirectX Buster ... \Diverses\Dxbust\Dxb1321d.exe
Dirty Little Helper 98 Lite Update ... \Diverses\Dlh98\Setup.exe
GameStar Umfrage ... \Diverses\Umfrage\Setup.exe
HyperSnap Pro 3.52 ... \Diverses\Hypers\Hysnapp.exe
PowerStrip 2.54 ... \Diverses\Powers\Pstrip.exe
SECK ... \Diverses\Seck\Setup.exe
Wettbewerb zu Kicker Fußballmanager ... \Diverses\Levels\Kicker\Gamestar_2_00.exe
Winamp 2.50e ... \Diverses\Winamp\Winamp25e_full.exe
WinDac 32 ... \Diverses\Mp3\Windac\Wdac149.exe

Leserprogramme

Blaster Platoon ... \Diverses\Leser\Blaster*.*
DPG 2 ... \Diverses\Leser\Dpg2\Dpg2.exe
Money Race ... \Diverses\Leser\Money\Moneyrac.exe
Zeitalter der Dämonen ... \Diverses\Leser\Zdd\Zdd.exe
Zock ... \Diverses\Leser\Zock\Setup.exe

Updates

Age of Empires 2, Szenarios ... \Levels\Aoe2\Scenario*.*
Age of Empires 2, Kampagnen ... \Levels\Aoe2\Campaign*.*
Alpha Centauri, Karten ... \Levels\Alpha*.*
Heroes of M&M 3, Karten ... \Levels\Homm3*.*
Need for Speed 4, Aston Martin DB7 ... \Levels\Nfs4\Amdb7_g.exe
Railroad Tycoon 2 Gold, Karten ... \Levels\Rt2g*.*
USAF, Thunderbirds ... \Levels\Usaf\USAF-Thunderbirds.exe

3D-Kartentreiber

3Dfx Voodoo 2 Ref. ... \Treiber\3dfx\Voodoo2\Vd2dx7be.exe
3Dfx Voodoo 3 2000, 3000, 3500TV Ref. ... \Treiber\3dfx\Voodoo3\V3w9xdx7.exe
3Dfx Voodoo Banshee ... \Treiber\3dfx\Banshee\Vbw9x-dx7.exe
ASUS AGP-V6600 Geforce ... \Treiber\Asus\V6600\66-349.exe
ATI All-in-Wonder 128 ... \Treiber\Ati\Aiw128\W98_4116220.exe
ATI Rage 128 ... \Treiber\Ati\Rage128\W98_4116216.exe
CLabs 3D Blaster Annihilator ... \Treiber\Clabs\Annihil\3dbaw9x.exe
CLabs 3D Blaster Savage 4 ... \Treiber\Clabs\Sav4\3ds4w9x.exe
Diamond Viper V550 ... \Treiber\Diamond\V550\V550_w9x_353.exe
Diamond Viper V770 ... \Treiber\Diamond\V550\V550_w9x_353.exe
Elsa Erazor 3, 3 LT, 3 Pro ... \Treiber\Elsa\Erazor3\Era3_w9x.exe
Elsa Erazor X ... \Treiber\Elsa\Erazorx\Ezx_w9x.exe
Elsa Gloria 2 ... \Treiber\Elsa\Gloria2*.*
Elsa Winner 1000/T3D ... \Treiber\Elsa\Winnert3d\Wt3d_w9x.exe
Guillemot 3D Prophet ... \Treiber\Guillemot\Prophet\D3dp-9x-362.exe
Guillemot Cougar ... \Treiber\Guillemot\Cougar\Dcve-9x-240.exe
Matrox G100, G200, G400 ... \Treiber\Matrox\G400\W9x_541.exe
Matrox Uninstaller ... \Treiber\Matrox*.*
Matrox TurboGL ... \Treiber\Matrox\G400\Turboglv1.exe
Number 9 SR9 Win95 ... \Treiber\Number9\Sr9\W95*.*
Number 9 SR9 Win98 ... \Treiber\Number9\Sr9\W98*.*
Nvidia Detonator-Treiber V3.53 ... \Treiber\Nvidia\Setup.exe
Videologic Neon 250 ... \Treiber\Videol\Neon250\N2509212.exe

Soundkartentreiber

CLabs PCI 512 ... \Treiber\Clabs\Sbpci512\E512w9xu.exe
Diamond Rio Port ... \Treiber\Diamond\Rio\Riomg21.exe
Terratec DMX Soundsystem ... \Treiber\Terratec\Dmx\Dmx802.exe
Terratec DMX Patch ... \Treiber\Terratec\Dmx\Dmxacpfix.exe
Terratec EWS88 MT ... \Treiber\Terratec\Ews88mt\88mtw9xd.exe
Terratec TerraTV+ ... \Treiber\Terratec\Terratv\Tvrdrv250.exe

Unter Windows 95 startet unser Menüprogramm »GameStarter« automatisch. Wenn das nicht passiert, klicken Sie bitte doppelt auf »START.EXE« im Hauptverzeichnis der CD.

Exklusiv-Demo

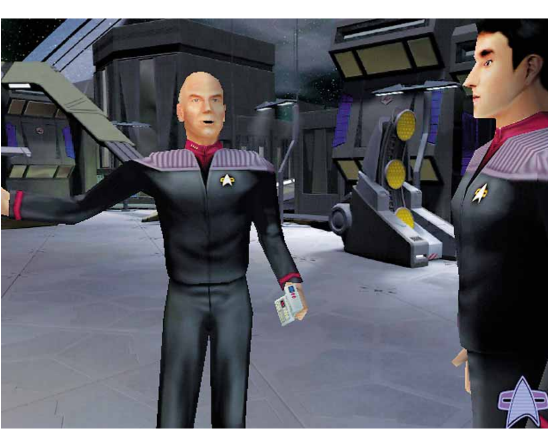
▶ Star Trek: Der Aufstand

Adventure	Windows 95
Pentium 200	32 MByte RAM
Festpl.: 52 MByte	



Auf dem Weg zu Data begegnen Sie zahlreichen Drohnen und Feinden in roten Tarnanzügen.

Als Start ins neue Jahr gibt's exklusiv bei GameStar die Demo zum aktuellen Abenteuer der Enterprise-Besatzung. Die Handlung des Spiels schließt direkt an den gleichnamigen Kinofilm an, in dem Picards Truppe auf dem Planeten Ba'ku unsterbliche Aliens mit deren zornigen Sprößlingen versöhnen mußte. Nun ist fast ein Jahr vergangen, und der legendäre Captain kommt mit Commander Data und Fähnrich Sovok, dessen Rolle Sie übernehmen, auf Stippvisite vorbei.



Wenn Fähnrich Sovok sich mit Captain Picard unterhält, hören Sie die Originalstimme von Patrick Stewart.

In der Demo müssen Sie sowohl den Captain befreien als auch den Androiden Data finden. Beide melden sich mit den Originalstimmen aus Serie und Kinofilmen zu Wort. Die Installationsroutine legt auf Wunsch ein Icon auf dem Desktop an, mit dessen Hilfe Sie die Demo schnell und bequem starten können. Der Name »Hidden Evil« stammt aus der englischen Fassung des Spiels, das in Deutsch den Untertitel »Der Aufstand« trägt – wie im Kino. Gleich nach dem ersten Start wählen Sie, welche Grafikdarstellung Sie wünschen. 3D-Karten werden per Direct 3D oder Glide unterstützt. 2D-Karten müssen den Software-Modus benutzen.

Tricorder und Phaser

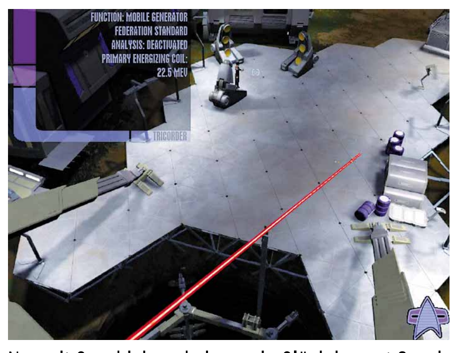
Sobald Sie die Mission gestartet haben, erhalten Sie ein akustisches Briefing. Nach der Landung auf Ba'ku sind Sie als Fähnrich Sovok beim Shuttle zurückgeblieben. Captain Picard erteilt Ihnen per Funkspruch den Auftrag, einen wild gewordenen Laser zu deaktivieren, der ihn bedroht. Den Weg dorthin müssen Sie sich allerdings erst mit dem Phaser freischießen. Der Tricorder dient als praktisches Untersuchungsgerät, das Ihnen bei fast allen Gegenständen anzeigt, worum es sich jeweils handelt. Besiegten Gegnern können Sie neue Waffen, Heilmittel oder Schlüsselkarten abnehmen, die Sie zum Öffnen von Türen benötigen. Die Ausrüstungsgegenstände aktivieren Sie per Tastendruck (1 bis 6), wobei 3 den Funkkontakt zu Picard oder Data herstellt. Sobald Sie den Captain aus seiner mißlichen Lage befreit haben, wird er Sie beauftragen, den Androiden zu suchen.

Getarnte Gegner

Seien Sie bei der Erkundung des Geländes auf der Hut, überraschende Attacken von Feinden im Tarnanzug sind an der Tagesordnung. Sovoks Tricorder ortet die Gegner erst in unmittelbarer Nähe, und deshalb müssen Sie mit Ihrem Phaser oder Disruptor schnell reagieren. Ähnlich hinterhältig sind die fliegenden Drohnen, die Sie unentwegt unter Beschuß nehmen. Tip: Bleiben Sie bei beiden Gegnertypen stets in Bewegung, und feuern Sie nur, wenn das Ziel automatisch anvisiert wird.

Sovok kann schon ein paar Treffer wegstecken, doch wenn sich sein Gesundheitspegel (das Star-Trek-Symbol rechts unten) im roten Bereich befindet, heilen Sie ihn am besten mit dem gefundenen Hypospray. Falls der Fähnrich in ehrenvoller Pflichterfüllung sein Leben lassen muß, beginnt die Mission von vorne. Sobald Sie Commander Data aufgespürt haben, der sich in einer für Androiden sehr ungewöhnlichen Stimmung befindet, haben Sie Ihren Auftrag erfüllt.

Die Demo läßt sich mit einem Klick auf »Uninstall Star Trek« unter »Start/Programme/Hidden Evil Demo« ganz einfach wieder de-installieren.



Nur mit Geschick und ein wenig Glück kommt Sovok am umherrasenden Laserstrahl vorbei.

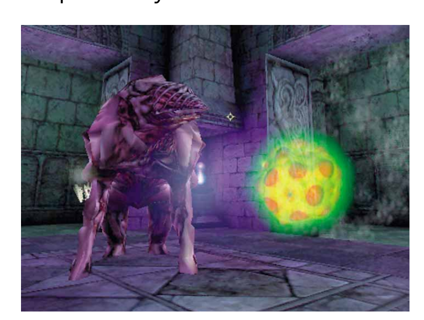
Ziffernblock 8, 2	vorwärts, rückwärts
Ziffernblock 4, 6	links, rechts drehen
Ziffernblock 7, 9	Schritt nach links, rechts
SHIFT	rennen
Leertaste	benutzen
1	Phaser
2	Tricorder
3	Kommunikator
4	Betäubungsgriff
5	Hypospray
6	Disruptor

Demos

Auf CD: ausführliche Beschrei-bungen

▶ Wheel of Time

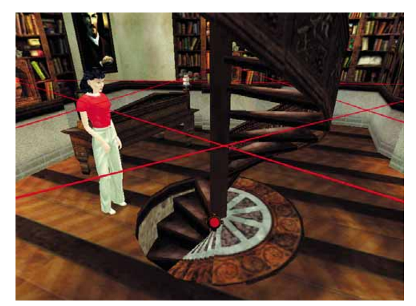
3D-Action Windows 95
Pentium II/266 64 MByte RAM
Festpl.: 118 MByte



↑ ↓ ← → .... Bewegungsrichtungen
Linksklick .... zaubern
Rechtsklick .... springen
1 bis 8 .... Zauber wählen

▶ Gabriel Knight 3

Adventure Windows 95
Pentium 233 32 MByte RAM
Festpl.: 60 MByte



Linksklick .... gehen, Befehlsmenü
Rechtsklick .... Optionsmenü
I .... Inventar
↑ ↓ ← → ..... Kamera vor, zurück, links, rechts

▶ SWAT 3

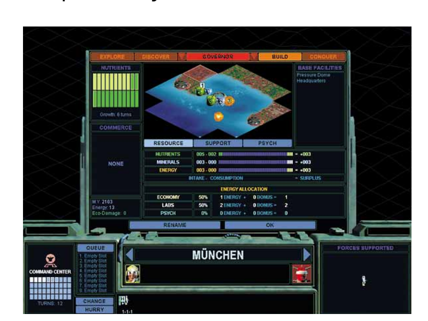
3D-Action Windows 95
Pentium II/233 32 MByte RAM
Festpl.: 48 MByte



↑ ↓ ← → .... Bewegungsrichtungen
1 bis 7 .... Kommandos
F1 bis F9 .... Waffen
Leertaste .... Übersicht

▶ Alien Crossfire

Strategiespiel Windows 95
Pentium 133 16 MByte RAM
Festpl.: 42 MByte



Linksklick .... Einheit anwählen
Mausbewegung .... Karte scrollen
Ziffernblock 1 bis 9 .... Einheit bewegen
SHIFT + A .... automatische Steuerung

▶ Nerf Arena Blast

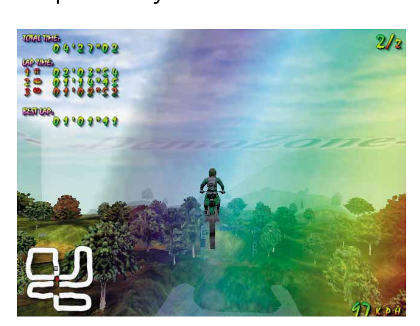
3D-Action Windows 95
Pentium 200 MMX 32 MByte RAM
Festpl.: 49 MByte



↑ ↓ ← → .... Bewegungsrichtungen
Maus .... umschauen
CTRL, Linksklick .... feuern
Leertaste .... springen

▶ Extreme Biker

Rennspiel Windows 95
Pentium II/266 32 MByte RAM
Festpl.: 105 MByte 3D-Karte



rechte SHIFT-Taste .... beschleunigen
rechte CTRL-Taste .... bremsen
← → .... links, rechts lenken
↑ .... nach vorn lehnen

▶ Sup. Snowboarding

Sportspiel Windows 95
Pentium II/233 32 MByte RAM
Festpl.: 86 MByte 3D-Karte



↑ ↓ ← → .... Bewegungsrichtungen
CTRL .... springen
ALT + ↑ ↓ ← → .... Stunts

▶ Links LS 2000

Sportspiel Windows 95
Pentium 200 32 MByte RAM
Festpl.: 49 MByte



Linksklick .... schlagen
Linksklick + ziehen .... Richtung wählen
ESC .... Optionsmenü

▶ Dirt Track Racing

Rennspiel Windows 95
Pentium 200 32 MByte RAM
Festpl.: 58 MByte



↑ ↓ ← → .. beschleunigen, bremsen, links, rechts
X .... hochschalten
Y .... runterschalten

▶ Killer Loop

Actionspiel	Windows 95
Pentium 200	32 MByte RAM
Festpl.: 25 MByte	



[←] [→] .... links, rechts
[S] .... beschleunigen
[A] .... bremsen
[G] .... Extra benutzen

▶ Catan – Die 1. Insel

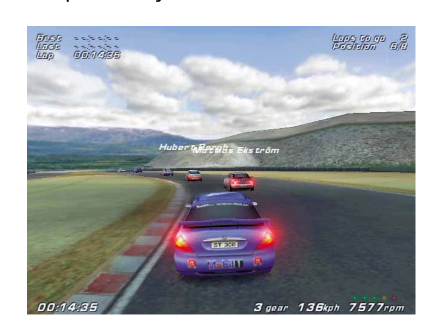
Strategiespiel	Windows 95
Pentium 200	32 MByte RAM
Festpl.: 78 MByte	



Linksklick .... Befehl auswählen
[F1] .... Hilfe
Ziffernblock [7] .... »Nein, ich tausche nicht«
Ziffernblock [8] .... »Nein, ich habe das nicht«

▶ Swedish Touring Car Championship

Rennspiel	Windows 95
Pentium 200	32 MByte RAM
Festpl.: 34 MByte	3D-Karte



[↑] [↓] [←] [→] .... beschleunigen, bremsen,
.... links, rechts
[S] .... hochschalten
[A] .... runterschalten

▶ Tachyon: The Fringe

Weltraumspiel	Windows 95
Pentium 200	32 MByte RAM
Festpl.: 78 MByte	



[↑] [↓] [←] [→] .... links, rechts, hoch, runter
[Leertaste] .... feuern
[X] .... Waffen kombinieren
[R] .... Feind anvisieren

▶ Majesty

Echtzeit-Strategie	Windows 95
Pentium 200	32 MByte RAM
Festpl.: 62 MByte	



Linksklick .... Einheit, Gebäude wählen
Rechtsklick .... Auswahl aufheben
Doppelklick .... Flagge setzen
[↑] [↓] [←] [→] .... Karte scrollen
[F1] .... Palast anwählen

Patches

Die Starthilfe für **Siedler 3** enthält neben dem aktuellen Update neue Karten, die Erweiterung »Dieb« und den Schwierigkeitsgrad »Leicht« für alle Kampagnen. Zudem wird das Handbuch aktualisiert, und Sie bekommen Lösungshilfen zum Amazonen-Addon. Eine genaue Beschreibung aller Patches finden Sie auf der Bonus-CD unter »Patches«.

- Age of Empires 2, KI-Patch
- Age of Wonders V1.1
- Airline Tycoon Addon V1.61
- AMA Superbike V1.4
- Biing 2 V1.03b
- Catan - Die erste Insel V1.029
- Delta Force 2 V1.03.09
- Dungeon Keeper 2 V1.61 (engl.)
- Flight Simulator 2000 Standard-Version
- Flight Simulator 2000 Pro-Version
- Freespace 2 V1.2 (engl.)
- Half-Life (dt.) V1.0.1.3 (von V1.0.0.5)
- Half-Life: Opposing Force (dt.) V1.0.0.1
- Hidden & Dangerous V1.3 (engl.)
- Homeworld V1.04
- Jagged Alliance 2 V1.05

Wettbewerb Leserprogramme

Alle fünf Programme, die am Wettbewerb zur besten Leser-Software teilnehmen, finden Sie auf unserer Bonus-CD unter »Special«. Auf der Mitmachkarte im Heft geben Sie einfach Ihren Favoriten an. So nehmen Sie an der Verlosung teil, und der Sieger des Leserwettbewerbs erhält ein Spiel seiner Wahl. Wenn auch Sie ein interessantes Spiel oder ein nützliches Tool programmiert haben und ein Computerspiel Ihrer Wahl gewinnen möchten, dann schicken Sie Ihr Programm an:

IDG Entertainment Verlag
GameStar-Lesersoftware
Leopoldstr. 252b
80807 München

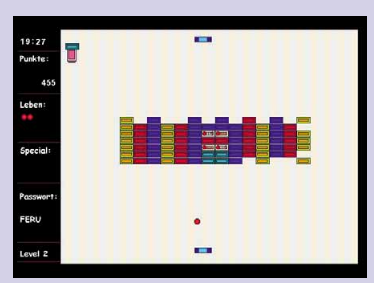
oder an **cd@gamestar.de**

Diesmal stellen sich Ihrem Urteil:

1. **Zeitalter der Dämonen von Kai Breiling**
2. **Money Race von Matthias Igel**
3. **DPG 2 von Michael Düpjohann**
4. **Blaster Platoon von Karl Kochanowski**
5. **Zock von Adrian Sausenthaler**

Gewinner 1/2000

Von den GameStar-Lesern wurde **Florian Hartkop** mit **Adventure Base** zum Sieger des Wettbewerbs in Ausgabe 1/2000 gewählt. Platz 2 belegt **Jens Niedlings** **FBE1** vor **Christian Korscheck** mit **Moonlander**.



Das Spiel Adventure Base von Florian Hartkop gewinnt den Leserwettbewerb aus GameStar 1/2000.

Kicker Fußballmanager V1.05
Nocturne V1.00.52
Nocturne V1.00.52 Voodoo 3
Panzer Elite V1.07
Panzer General 4 V1.01
Rainbow Six: Rogue Spear V2.05
Rally Championship 99, Patch 5.26.0
Re-Volt V1.10
Rollercoaster Tycoon Addon V1.10.019
Shadow Company V1.3
Siedler 3 Starthilfe V1.54
Sinistar Unleashed V1.01
Spec Ops 2 V1.1.1
Theme Park World V1.1
Ultima 9 Ascension V1.05f
Warzone 2100 V1.10

Specials

Wieder haben uns viele Leser Szenarios und Kampagnen zu **Age of Empires 2** geschickt. Für **Heroes of Might and Magic 3** gibt's diesmal sämtliche Karten der Deutschen Meisterschaft, insgesamt 67 Stück.

Age of Empires 2, Kampagnen
Age of Empires 2, Szenarios
Alpha Centauri, Karten
Heroes of M&M 3, Karten
Need for Speed 4, Auto
Railroad Tycoon 2 Gold, Karten
USAF, Thunderbird-Addon

Programme

Bei einigen Programmen handelt es sich um Shareware, die Sie nach einiger Zeit registrieren lassen müssen. Fast alle Tools befinden sich auf der Bonus-CD.

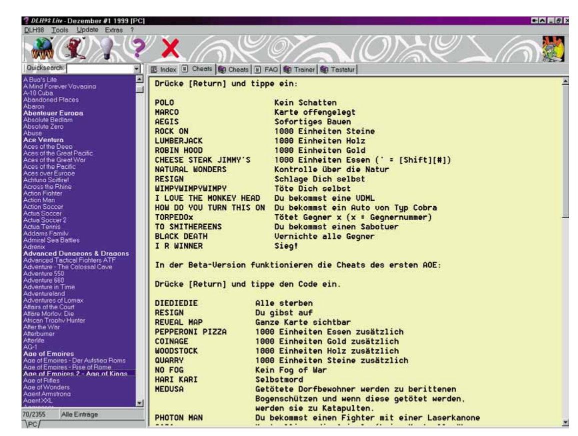
3DMark 2000 GameStar-Edition
Acrobat Reader 4.0 (dt.)
Amplifier MP3 Encoder 2
CD Copy
DataStar
DirectX 7.0 (dt.)
DirectX Buster
Dirty Little Helper 98 Lite Update
GameStar Umfrage
HyperSnap DX 3.52
PowerStrip 2.54
Savegame Editor Construction Kit
Winamp 2.50e
WinDAC 32

▶ GameStar DataStar

Durch seine monatliche Ergänzung ist unser **DataStar** stets auf dem neuesten Stand der GameStar-Geschichte. Er präsentiert Ihnen die vollständige Übersicht aller Tests, CD-Programme sowie sämtlicher Tips&Tricks von der Erstausgabe 10/97 an. Ein Klick auf eine Rubrik sortiert die Daten, erneutes Klicken kehrt die Reihenfolge um. Suchfunktion, Auswahlmenüs sowie Statistikoptionen sind ebenfalls integriert. Wahlweise werden die Infos auf Ihre Festplatte kopiert oder von der CD gelesen.

▶ DLH 98 Lite Update

Jede Menge neuer Cheats, Trainer und Komplettlösungen finden Sie im Dezember-Update der Hilfesammlung **Dirty Little Helper 98 Lite**. Mit dem Weihnachts-Special bekommen Sie zudem aktuelle Tips zu älteren Spielen. Die Version ergänzt automatisch alle vorigen, funktioniert aber auch separat. JS



Das Dezember-Update des Dirty Little Helper 98 Lite ist durch das Weihnachts-Special besonders umfangreich.

Exklusiv-Wettbewerb

▶ Kicker Fußballmanager

In Zusammenarbeit mit dem Hersteller Heart-Line veranstalten wir den großen Wettbewerb zum **Kicker Fußballmanager**. Auf der Bonus-CD finden Sie unter »Special« einen vorgegebenen Spielstand, den Sie einfach über unser CD-Menü auf Ihre Festplatte übertragen. Sie treten dabei die Nachfolge des glücklosen Dortmunder Trainers an. Das letzte Spiel gegen Bielefeld endete mit einer 1:2-Niederlage, und die Moral der Mannschaft ist am Boden. Nun liegt es an Ihnen, den Verein im Verlauf der restlichen Spielzeit möglichst an die Tabellenspitze zu bringen. Dazu ändern Sie das Trainingsprogramm, überdenken die Aufstellung und kümmern sich um neue Spieler. Speziell für den Wettbewerb wurde das Speichern von Spielständen bei dieser Aufgabe bis zum Saisonende deaktiviert. Sie können also verlorene Spiele nicht einfach wiederholen. Schicken Sie Ihren Spielstand nach Ende der Bundesligarunde bis zum 31.1.2000 an folgende Adresse:

heart-line GmbH
Kennwort: GameStar-Wettbewerb
Postfach 106120
40859 Ratingen

oder per e-mail an:
gamestar-wettbewerb@heart-line.de

Gewinner ist derjenige, der die höchste Plazierung seiner Mannschaft erreicht, und als Preis winkt eine Eintrittskarte zu einem Spiel der Champions League. Der zweite Sieger darf zu einem Bundesligaspiel seiner Wahl, und für die Plätze 3 bis 10 gibt es je ein T-Shirt. Und wer beim ersten Mal kein Glück hat, der kann es nächsten Monat wieder mit einer neuen Aufgabe versuchen.



Gewinnen mit dem Kicker Fußballmanager: Bringen Sie als Trainer von Dortmund den Verein an die Tabellenspitze.



Tips & Tricks Inhalt 2/2000

Mega-Lösung

Indiana Jones 5

Der Weg durch Laras Welt

Tomb Raider 4

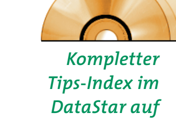
Das Addon komplett durchgespielt

Half-Life: Opposing Force

Tips & Tricks in dieser Ausgabe:

2/2000

Lesen Sie auf Seite 149: **bis zu 1000 Mark Belohnung!**



Tips&Tricks-Index 3/99 bis 2/2000

Kompletter Tips-Index im DataStar auf der Bonus-CD

Spieletitel Ausgabe Art (L Lösung, T Taktiken, K Kurztips, C Cheats) Counter (Tips-Seitenzahl)

Spieletitel	Ausgabe	Art	Counter
Abomination	12/99	K	0839
Age of Empires	4/99	C	0557
Age of Empires	5/99	C	0585
Age of Empires	9/99	K	0723
Age of Empires 2	12/99	C	0839
Age of Empires 2	12/99	L	0847
Age of Empires 2	1/00	T	0897
Age of Empires 2	2/00	K	0933
Airline Tycoon	4/99	C	0557
Airline Tycoon	5/99	K	0585
Airline Tycoon FC	8/99	K	0683
Aliens vs. Predator	10/99	T	0773
Aliens vs. Predator	10/99	C	0755
Aliens vs. Predator	12/99	K	0839
Aliens vs. Predator	1/00	C	0887
Alpha Centauri	4/99	T	0569
Alpha Centauri	5/99	T	0603
Alpha Centauri	6/99	C	0613
Alpha Centauri	7/99	K	0649
Alpha Centauri	8/99	K	0683
Amerzone	11/99	K	0787
Armored Fist 3	1/00	K	0887
Anno 1602	7/99	C	0649
Anno 1602	8/99	K	0683
Anstoss 2 Gold	12/99	K	0839
Army Men	3/99	C	0519
Army Men 2	7/99	C	0649
Asheron's Call	2/00	C	0933
Autobahn Raser 2	1/00	C	0887
Baldur's Gate	3/99	L	0539
Baldur's Gate	4/99	K	0557
Baldur's Gate	5/99	T	0599
Baldur's Gate	6/99	K	0613
Baldur's Gate	8/99	C	0683
Baldur's Gate	10/99	K	0755
Baldur's Gate	11/99	K	0787
Baldur's Gate	1/00	K	0887
Baldur's Gate Addon	8/99	L	0714
Baldur's Gate Addon	9/99	C	0723
Battlezone 2	1/00	L	0919
Birth of the Federation	8/99	K	0683
Bleifuss Fun	9/99	C	0723
Braveheart	12/99	C	0839
Bundesliga 99	3/99	K	0519
Bundesliga 99	5/99	C	0585
Bundesliga 99	6/99	K	0613
Bundesliga 99	12/99	K	0840
Caesar 3	4/99	K	0557
Caesar 3	6/99	K	0613
Caesar 3	7/99	C	0649
Caesar 3	8/99	K	0684
Caesar 3	9/99	K	0723
Caesar 3	1/00	K	0887
Call to Power	7/99	T	0677
Call to Power	10/99	C	0755
Clans	12/99	K	0840
Colin McRae Rally	5/99	C	0586
Command&Conq. 3	10/99	T	0763
Command&Conq. 3	11/99	T	0794
Command&Conq. 3	11/99	L	0800
Command&Conq. 3	11/99	C	0787
Command&Conq. 3	12/99	K	0840
Command&Conq. 3	12/99	T	0865
Command&Conq. 3	1/00	T	0901
Commandos Addon	6/99	L	0619
Commandos Addon	6/99	C	0613
Commandos Addon	7/99	K	0649
Commandos Addon	8/99	K	0684
Commandos Addon	10/99	K	0755
Commandos Addon	11/99	K	0787
Conflict: Freespace	1/00	K	0887
Dark Omen	10/99	C	0755
Dark Project	3/99	K	0519
Dark Project	4/99	L	0563
Dark Project	5/99	K	0586
Dark Project	6/99	C	0614
Darkstone	11/99	K	0787
Darkstone	12/99	K	0840
Darkstone	1/00	C	0888
Delta Force	3/99	C	0519
Delta Force 2	2/00	C	0933
Descent 3	10/99	L	0777
Descent 3	10/99	C	0756
Dethkarz	3/99	C	0519
Diablo	1/00	K	0888
Discworld Noir	9/99	L	0730
Drakan	11/99	L	0825
Drakan	11/99	C	0787
Drakan	12/99	K	0840
Drakan	1/00	C	0888
Driver	12/99	C	0840
Driver	1/00	K	0888
Driver	2/00	C	0933
Dungeon Keeper 2	9/99	C	0724
Dungeon Keeper 2	9/99	L	0741
Dungeon Keeper 2	10/99	C	0756
Dungeon Keeper 2	11/99	C	0788
Dungeon Keeper 2	12/99	K	0840
Dungeon Keeper 2	1/00	K	0889
Dungeon Keeper 2	2/00	C	0933
Earth 2150	1/00	L	0903
Earth 2150	2/00	C	0934
Earth 2150	2/00	L	0961
Emergency	3/99	C	0520
Enemy Infestation	6/99	C	0614
ESPN ProBoarder	3/99	K	0520
ESPN Pro Boarder	5/99	K	0586
ESPN Pro Boarder	9/99	C	0724
Expendable	7/99	K	0650
Expendable	8/99	C	0684
Extreme Biker	1/00	K	0889
Extreme Biker	2/00	K	0934
Extreme G2	4/99	C	0558
F-16 Multir. Fighter	3/99	C	0520
F-16 Multir. Fighter	8/99	K	0684
F-16 vs. MiG-29	1/00	C	0889
F-22 Lightning 3	8/99	K	0684
F-22 Lightning 3	9/99	C	0724
Falcon 4.0	5/99	C	0587
Fallout 2	3/99	K	0520
Fallout 2	4/99	K	0558
Fallout 2	5/99	K	0587
Fallout 2	1/00	K	0889
Fifa 99	4/99	K	0559
Fifa 99	5/99	K	0587
Fifa 99	6/99	C	0614
Fifa 99	11/99	K	0788
Fifa 2000	1/00	C	0889
Fifa 2000	1/00	T	0915
Fifa 2000	2/00	K	0934
Final Fantasy 7	4/99	K	0559
Final Fantasy 7	5/99	K	0587
Fleet Command	8/99	K	0684
Freespace 2	1/00	K	0890
Force 21	11/99	C	0788
Future Cop LAPD	4/99	K	0559
Gangsters	4/99	C	0559
Gangsters	5/99	K	0587
Gorky 17	1/00	K	0890
Grand Prix 500ccm	2/00	K	0934
Grand Prix Legends	5/99	K	0587
GTA London 1969	7/99	C	0650
GTA London 1969	9/99	T	0747
GTA London 1969	11/99	C	0788
GTA London 1969	12/99	C	0841
GTA 2	1/00	C	0890
GTA 2	1/00	T	0917
GTA 2	2/00	C	0934
Gulf War	12/99	K	0841
Half-Life (deutsch)	3/99	K	0521
Half-Life (deutsch)	6/99	K	0614
Half-Life (deutsch)	8/99	K	0685
Half Life (deutsch)	10/99	C	0757
Half-Life (deutsch)	1/00	K	0890
Half-Life: Addon (deutsch)	2/00	L	0961
Half-Life: Addon (deutsch)	2/00	C	0935
Hell-Copter	10/99	C	0757
Heroes of M & M 3	7/99	C	0650
Heroes of M & M 3	7/99	T	0681
Heroes of M & M 3	8/99	T	0717
Heroes of M & M 3	9/99	C	0724
Heroes of M & M 3	10/99	K	0757
Heroes of M & M 3 Addon	12/99	C	0841
Heavy Gear 2	9/99	C	0724
Hidden & Dangerous	10/99	C	0757
Hidden & Dangerous	10/99	T	0783
Hidden & Dangerous	11/99	K	0788
Hidden & Dangerous	12/99	K	0843
Homeworld	2/00	K	0936
Imperialismus 2	6/99	K	0614
Imperialismus 2	7/99	C	0650
Incubation	4/99	C	0559
Indiana Jones 5	2/00	L	0939
Interstate '76	5/99	K	0588
Jagged Alliance 2	7/99	T	0671
Jagged Alliance 2	7/99	C	0651
Jagged Alliance 2	8/99	L	0699
Jagged Alliance 2	8/99	C	0682
Jagged Alliance 2	9/99	C	0725
Jagged Alliance 2	10/99	K	0758
Jagged Alliance 2	11/99	K	0789
Jagged Alliance 2	12/99	K	0843
Jagged Alliance 2	1/00	K	0891
Jedi Knight Compil.	4/99	C	0559
King's Quest 8	6/99	C	0615
KKND 2	4/99	C	0560
Knights and Merch.	1/00	C	0891
Kurt	5/99	T	0591
Kurt	7/99	C	0651
Kurt	9/99	C	0726
Lands of Lore 3	6/99	L	0627
Lands of Lore 3	7/99	K	0651
Lands of Lore 3	8/99	K	0686
Lands of Lore 3	10/99	K	0758
Lands of Lore 3	12/99	K	0843
Machines	6/99	K	0615
Machines	8/99	C	0686
Mech Command.	5/99	C	0588
MechWarrior 3	8/99	L	0691
MechWarrior 3	10/99	C	0758
Midtown Madness	8/99	K	0686
Midtown Madness	8/99	T	0709
Midtown Madness	9/99	C	0726
Midtown Madness	10/99	C	0758
Midtown Madness	12/99	C	0843
Midtown Madness	1/00	K	0891
Might & Magic 6	5/99	K	0588
Might & Magic 6	8/99	K	0686
Might & Magic 6	11/99	K	0789
Might & Magic 7	9/99	T	0751
Might & Magic 7	11/99	K	0789
Might & Magic 7	12/99	K	0843
Monkey Island 3	5/99	K	0588
Motocross Madness	3/99	K	0521
Moto Racer 2	7/99	C	0652
Myth 2	3/99	K	0522
Myth 2	6/99	C	0615
NBA Live 99	6/99	K	0615
NBA Live 99	9/99	C	0726
NBA Live 99	10/99	C	0759
NBA Live 99	11/99	K	0789
NBA Live 2000	2/00	K	0936
Need for Speed 3	3/99	K	0522
Need for Speed 3	4/99	K	0560
Need for Speed 3	5/99	K	0589
Need for Speed 4	9/99	C	0726
Need for Speed 4	10/99	C	0759
Need for Speed 4	11/99	C	0789
NHL 99	3/99	C	0522
NHL 2000	12/99	T	0881
NHL 2000	1/00	K	0891
NHL 2000	2/00	C	0936
Nice 2	3/99	C	0522
Nice 2	6/99	C	0615
Nice 2	7/99	C	0652
Nocturne	2/00	C	0936
Outcast	9/99	L	0733
Outcast	10/99	C	0759
Outcast	11/99	C	0789
Outcast	12/99	K	0844
Outcast	1/00	K	0892
Outcast	2/00	C	0937
Panzer General 4	12/99	T	0879
Pharao	1/00	T	0923
Pharao	2/00	C	0937
Pizza Syndicate	5/99	T	0609
Pizza Syndicate	7/99	C	0652
Pizza Syndicate	8/99	K	0686
Pizza Syndicate	9/99	K	0727
Prince of Persia 3D	1/00	C	0892
Prince of Persia 3D	2/00	C	0937
Quest for Glory 5	5/99	L	0606
Rage of Mages 2	8/99	K	0686
Rage of Mages 2	10/99	C	0760
Rage of Mages 2	1/00	K	0893
Railroad Tycoon 2	5/99	K	0589
Railroad Tycoon 2	12/99	K	0844
Railroad Tycoon 2 Addon	9/99	K	0727
Rainbow Six	6/99	K	0616
Rainbow Six	1/00	C	0893
Rayman 2	1/00	K	0893
Recoil	4/99	C	0560
Recoil	6/99	K	0616
Recoil	7/99	C	0652
Recoil	10/99	K	0760
Recoil	12/99	K	0844
Redline	8/99	C	0687
Requiem	9/99	C	0727
Requiem	10/99	C	0760
Return Fire 2	11/99	C	0790
Return to Krondor	4/99	C	0560
Return to Krondor	6/99	C	0616
Revenant	1/00	K	0893
Revenant	2/00	C	0937
Re-Volt	11/99	C	0790
Re-Volt	12/99	C	0844
Rogue Spear	12/99	C	0844
Rogue Spear	12/99	L	0869
Rogue Spear	2/00	C	0937
Rollcage	4/99	K	0560
Rollcage	6/99	C	0616
Rollercoaster Tycoon	6/99	K	0617
Rollercoaster Tycoon	6/99	T	0635
Rollercoaster Tycoon	7/99	K	0652
Rollercoaster Tycoon	8/99	K	0687
Rollercoaster Tycoon	9/99	C	0727
Rollercoaster Tycoon	11/99	K	0790
Rollercoaster Tycoon	12/99	K	0845
Rollercoaster Tycoon Addon	12/99	K	0845
Sega Rally 2	12/99	C	0845
Septerra Core	2/00	K	0938
Seven Kingdoms 2	11/99	T	0837
Seven Kingdoms 2	1/00	C	0894
Shadow Company	2/00	C	0938
Shadow Man	11/99	L	0831
Shadow Man	12/99	C	0846
Shogo	4/99	C	0560
Siedler 3	3/99	L	0533
Siedler 3	3/99	C	0523
Siedler 3	4/99	K	0560
Siedler 3	5/99	K	0589
Siedler 3	6/99	K	0617
Siedler 3	7/99	C	0652
Siedler 3	8/99	K	0688
Siedler 3	9/99	K	0727
Siedler 3	11/99	C	0790
Siedler 3	12/99	K	0846
Siedler 3 Addon	6/99	L	0637
Siedler 3 Addon 2	1/00	L	0930
Silver	5/99	K	0589
Silver	6/99	L	0637
Sim City 3000	4/99	T	0575
Sim City 3000	5/99	C	0589
Sim City 3000	7/99	C	0653
Sim City 3000	11/99	K	0790
Skout	12/99	C	0846
South Park	11/99	C	0791
Speed Busters	6/99	C	0617
Sports Car GT	7/99	C	0653
StarCraft	7/99	K	0653
StarCraft: Brood War	3/99	L	0549
StarCraft: Brood War	3/99	C	0523
StarCraft: Brood War	4/99	C	0561
StarCraft: Brood War	5/99	T	0595
StarCraft: Brood War	8/99	K	0688
Starfleet Command	10/99	K	0760
Starsiege	6/99	K	0617
Starsiege	8/99	C	0688
Star Trek: Birth of the Federation	9/99	C	0728
Star Wars: Episode 1	8/99	C	0689
Star Wars: Episode 1	12/99	K	0846
Star Wars Episode 1 Racer	9/99	C	0728
Star Wars Episode 1 Racer	10/99	K	0760
Star Wars Episode 1 Racer	11/99	C	0791
Star Wars Episode 1 Racer	1/00	C	0894
Star Wars: Rogue Sq.	3/99	C	0524
Star Wars: Rogue Sq.	6/99	C	0618
Street Wars	9/99	K	0728
Street Wars	11/99	C	0791
Street Wars	12/99	C	0846
System Shock 2	11/99	L	0815
System Shock 2	11/99	C	0791
System Shock 2	12/99	C	0846
System Shock 2	12/99	T	0885
Tarzan	2/00	C	0938
T.A. Kingdoms	9/99	T	0749
T.A. Kingdoms	10/99	K	0761
T.A. Kingdoms	1/00	K	0894
Test Drive 5	3/99	C	0524
Test Drive 5	8/99	C	0689
Test Drive 5	9/99	C	0728
The Nomad Soul	1/00	L	0925
Theme Park World	1/00	T	0922
TOCA 2	7/99	C	0653
TOCA 2	9/99	C	0728
TOCA 2	10/99	K	0761
Tomb Raider 2	3/98	C	0155
Tomb Raider 3	3/99	K	0524
Tomb Raider 3	4/99	T	0579
Tomb Raider 3	4/99	C	0561
Tomb Raider 3	5/99	K	0590
Tomb Raider 3	6/99	K	0618
Tomb Raider 3	9/99	C	0729
Tomb Raider 4	2/00	L	0953
Total Annihilation	8/99	C	0689
Trespasser	5/99	C	0590
Trespasser	8/99	K	0689
Trick Style	1/00	C	0894
Turok 2	6/99	C	0618
Turok 2	9/99	K	0729
Ultima 9 (Demo)	1/00	K	0894
Unreal	5/99	C	0590
Unreal	8/99	C	0689
Unreal Addon	10/99	L	0769
Unreal Addon	12/99	K	0846
Unreal Tournament	10/99	C	0761
Unreal Tournament	10/99	T	0765
Uprising 2	4/99	C	0561
Uprising 2	1/00	C	0895
Völker, die	8/99	T	0707
Völker, die	9/99	K	0729
Völker, die	10/99	K	0761
Wargasm	7/99	C	0653
Warzone 2100	6/99	K	0618
Warzone 2100	7/99	T	0663
Warzone 2100	7/99	C	0654
Warzone 2100	8/99	C	0689
Warzone 2100	9/99	C	0729
Warzone 2100	11/99	C	0792
Wet Attack	10/99	C	0761
WH40K: Chaos Gate	10/99	T	0781
Wheel of Time	2/00	T	0966
Wing Commander 5	4/99	C	0562
Worms Armageddon	7/99	K	0654
Worms Armageddon	8/99	C	0690
X-Beyond the Frontier	10/99	K	0761
X-Wing Alliance	7/99	T	0655
X-Wing Alliance	7/99	C	0654
X-Wing Alliance	8/99	K	0690
You d. k. Jack 2	8/99	K	0690

KORREKTUR: Der im letzten Heft angekündigte zweite Teil der Lösung zu Battlezone 2 entfällt diesmal, da das Spiel später erscheint. Deswegen bringen wir in Heft 3/2000 die Lösung komplett.

Age of Empires 2

TIP 1: Probleme mit wilden Tieren brauchen Sie in der mittelalterlichen Echtzeit-Referenz von Microsoft nicht zu fürchten. Die Bestien greifen nämlich niemals Gebäude an – zu denen aber auch die Belagerungswaffen zählen. Daher können Sie den Onager oder Skorpion sehr gut zur Bekämpfung der Landplage verwenden, ohne ein Risiko einzugehen. Auch die gefährlichen Wildschweine lassen sich so gefahrlos schwächen, damit Ihre Siedler leichter an deren Schinken kommen. *Johann Volz*



Age of Empires 2: Völlig gefahrlos vernichten wir das ganze Rudel Wölfe.

TIP 2: Wenn Sie Verteidigungsanlagen brauchen, aber keine Steine mehr besitzen, bauen Sie Dorfzentren. Die sind sehr wehrhaft, benötigen aber kaum Ressourcen. Außerdem bieten sie 15 Siedlern Schutz vor feindlichen Angriffen. *Sebastian Scholz*

TIP 3: Gegnerische Farmen können Sie auch erobern. Bei selektiertem Siedler reicht ein Rechtsklick auf den feindlichen Acker, damit der in Ihren Besitz übergeht. *Gerrit Sangel*

TIP 4: Versuchen Sie doch mal, Ihre Priester an wichtigen Punkten einzumauern. So sind sie extrem billig vor Angriffen geschützt, heilen und konvertieren aber trotzdem fleißig weiter. *Redaktion*

Asheron's Call

TIP 1: Aus den undurchsichtigen Zauberwäldern der Online-Ritter erreichen uns schon die ersten Cheatcodes für das neueste Völkerverständigungsprojekt von Bill Gates. Geben Sie die folgenden Codes einfach während des Spiels ein, damit Ihr Charakter in der Fremde mal so richtig auffällt. *Redaktion*

Cheat	Wirkung
ATOYOT	Charakter springt und erstarrt wie in der Toyota-Werbung
YMCA	Charakter tanzt wie die 70er-Jahre-Gruppe und zieht Funken hinter sich her



Asheron's Call: Online veranstaltet unser Kämpfer ein buntes Feuerwerk.

TIP 2: Auch erfahrene Online-Jünger sollten das Tutorial nicht überspringen. Die Erfahrungspunkte nimmt Ihr Charakter nämlich genauso mit in die neue Welt wie einen wertvollen Gegenstand am Ende des Lehrgangs. *Redaktion*

Delta Force 2



Delta Force 2: Mit unseren Cheats wird Ihr Held unsichtbar oder gar unsterblich.

TIP 1: Novalogics Action-Spektakel wird mit unseren Cheats um ein Vielfaches einfacher. Per [~] öffnen Sie die Konsole, in die Sie dann die Codes aus der Tabelle eingeben. *Redaktion*

Cheat	Wirkung
THETROOPER	unsterblich
SUNANDSTEEL	Munition nachladen
DIEWITHYOUR-BOOTSON	unendlich Munition
STILLLIFE	unsichtbar
REVELATIONS	acht Artillerieschläge

TIP 2: Im Gegensatz zu den meisten 3D-Shootern kann es sich lohnen, stillzustehen. Wenn Sie sich bewegen, sind Sie aus größerer Entfernung nämlich viel leichter zu erkennen. *Redaktion*

Driver

Für GT Interactives rasante Actionraserei haben wir nun echte Cheatcodes parat. Geben Sie die Schummeleien aus der Tabelle einfach als Spielernamen in der Highscore-Liste ein. *Redaktion*

Cheat	Wirkung
RUS3L	unzerstörbar
NJW280172	schnellere Wagen
WAC271074	keine Polizei
ANJW16696	Sie werden sofort gejagt
TMR300866	Liste der Mitwirkenden

Dungeon Keeper 2



Dungeon Keeper 2: Bei richtigem Training werden solche Blitzattacken zum Vergnügen.

TIP 1: Auch als Glühwürmchen können Sie große Erfolge in der Kerkerhatz von Bullfrog erzielen. Wechseln Sie dazu in den Symbiosemodus, und fliegen Sie auf den Gegner zu. Attackieren Sie ihn einmal, und fliegen Sie dann um ihn herum, um einen zweiten Angriff von hinten zu wagen. Dieses Spiel können

GameStar DataStar

Im DataStar befindet sich der komplette Index aller bisher im GameStar erschienenen Tips und Lösungen. Die praktische Datenbank finden Sie auf jeder GameStar-Bonus-CD im Menüpunkt »Special«. Das Programm läßt sich bequem von CD starten. Weitere Informationen zum DataStar können Sie im CD-Inhalt nachlesen.



Sie bei langsamen Gegnern so lange wiederholen, bis sie zu Boden gehen.

Martin Ammeling

TIP 2: Superstarke Elitemonster lassen sich gezielt heranzüchten, indem Sie einfach die richtigen Aufenthaltsräume bauen. In der folgenden Tabelle sehen Sie, wie Ihre Lieblinge wohnen wollen.

Kai Baumgartner

Geschöpf	Zimmer
Dunkle Elfe	Wachraum 3x3, umgeben von Trainingsraumring
Eiserne Jungfrau	Gefängnis 3x3, umgeben von Folterraumring
Goblin	Schlafkammer 3x3, Hühnerfarm in jeder Ecke
Salamander	Trainingsraum5x5, Schlafsaal in jeder Ecke
Schwarzer Ritter	Arena 5x5, umgeben von Trainingsraumring
Teufler	Hühnerfarm 6x6
Troll	Werkstatt 5x5, Schlafsaal in jeder Ecke
Zauberer	Bibliothek 5x5, Schlafsaal in jeder Ecke
Schurke	Kasino 5x5, Schlafsaal in jeder Ecke
Glühwürmchen	Hühnerfarm 3x3, Schlafsaal in jeder Ecke

Earth 2150

Topwares opulentes Echtzeitprachtstück überraschte mit einem wunderschönen Kampagnenmodus. Überraschen Sie Ihren Gegner doch mal mit ein paar unserer Schummeleien. Drücken Sie dazu [ENTER], und geben Sie dann »I_WANNA_CHEAT« ein. Nun drücken Sie bei gehaltener linker [SHIFT]-Taste sowie der [0] auf der numerischen Tastatur noch einmal [ENTER]. Dadurch ist der Cheatmodus aktiviert. Mit [ENTER] öffnen Sie anschließend die Konsole, in die Sie die Cheats aus der Tabelle eingeben, um wieder mit [ENTER] zu bestätigen.

Redaktion

Cheat	Wirkung
X-MAS_PACK	volle Munition und Reparatur
FIREWORKS	Minen
I_LOVE_THIS_GAME XXX	XXX Credits
I_HATE_LIMITS XXX	Einheiten-Limit auf XXX setzen
EINSTEIN 1	schnelles Aufklären (mit 0 wieder aus)
HELP_ME_PLEASE	schnelles Aufklären (nur Spieler)
DIRT_CHEAP_RE-SEARCH	billiges Erforschen
THE_HAMMER_OF_THOR	alle Feinde im Abstand von 8 vernichten
MASSACRE	zerstört alle Objekte im Abstand von 8
SEE_YOU_NEXT_LIFE	ausgewählte Einheit vernichten
HASTA_LA_VISTA_ENEMIGOS	alle sichtbaren Objekte und Einheiten vernichten
BAD_TIME_BAD_PLACE	alle Einheiten in der Umgebung schädigen
EAGLE_EYE	alles sichtbar
LET_BE_DARKNESS	Nebel
NO_ONE_HIDES	alle Einheiten sichtbar
NO_MORE_SECRETS	Karte aufgedeckt
ARMAGEDDON	Meteor-Schauer



Earth 2150: Dank Schummelei verwandeln wir dieses Gebäude in einen Feuerball.

Extreme Biker

TIP 1: Mit etwas Übung und unserer Wegbeschreibung können Sie sich ein Bonus-Bike in der Trial-Action um den spanischen Zweirad-Artisten verdienen. Fahren Sie im Level »Yellystone Park« den Berg hinauf, springen Sie über den Jeep auf das Dach der Hütte und von dort auf das Drahtseil. Folgen Sie der ankommenden Seilbahn nach unten, springen Sie auf die Holzbrücke, und sobald Sie das Atomzeichen einsammeln, erscheint die Meldung über den verdienten Lohn.

Robert Wagner

TIP 2: Eine Bonusstrecke wartet im Level »Eifel-Zweifel«. Dort steht im unteren Drittel eine Schräge, über die man normalerweise diagonal nach rechts springt. Hüpfen Sie statt dessen nach links auf das Dach, und fahren Sie weiter über die Schanzen und die höhergelegte Steige bis auf das Hochhausdach. Wenn Sie den Zombie dort anfahren, wird der Bonuslevel zugänglich.

Robert Wagner



Extreme Biker: Dieses merkwürdige Symbol bringt Ihnen ein Bonus-Bike.

Fifa 2000



Fifa 2000: Die Standardpartie kann in einer anderen Sprache auch anders aussehen.

Die voreingestellten Paarungen für das Freundschaftsspiel in EA Sports' Fußballreferenz hängen von der bei der Installation gewählten Sprache ab. Auf diese Weise können Sie auch in der Demo eine andere Paarung wählen. Ihre Wunschelf finden Sie hoffentlich in der folgenden Tabelle.

Hendrik Lens

Sprache	Spielpaarung
Dutch	Niederlande – Deutschland
English	England – Deutschland
French	Frankreich – Brasilien
German	Deutschland – Italien
PortBrzl	Argentinien – Brasilien
Spanish	Spanien – Argentinien
Swedish	Schweden – Dänemark

Grand Prix 500ccm

Für Ascarons komplexe Motorradsimulation bekamen wir aus Bochum einen wertvollen Cheat. Geben Sie »Valentino Rossi-Kenny Roberts 1999 Suzuki bike« als Namen ein, und Sie erhalten ein Bonusbike.

Florian Wolf

GTA 2

Eine Unmenge an Einsendungen erreichte uns zum beliebten Gangster-Spiel von Take 2. Eine kleine, aber feine Auswahl der besten Lesertips hilft Ihnen sicherlich bei der Erfüllung Ihrer illegalen Aufträge.

TIP 1: Speichern Sie sofort in einer Kirche ab, wenn Sie sich im »Killerwahn« befinden. Wenn Sie dann den Spielstand wieder laden, haben Sie 255 Munition. Mit dem Raketenwerfer oder dem Elektrogewehr sind Sie so praktisch unschlagbar. *Ingo Schulz*

TIP 2: Für diese Schummelei benötigen Sie den Registrierungs-Editor, den Sie unter »Start/Ausführen...« mit »Regedit.exe« aufrufen. Gehen Sie zum Schlüssel »HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\DMA Design Ltd\GTA2\Debug«. Über »Bearbeiten/Neu/DWord-Wert« fügen Sie den String »do_debug_keys« ein und setzen dessen Wert über »Bearbeiten/Ändern« auf »1«. Dadurch ermöglichen Sie den Einsatz der folgenden Strings, die Sie mit dem Wert »1« aktivieren und mit »0« wieder ausschalten. *Timo Piechatzek*

String	Wirkung
do_invulnerable	unverwundbar durch Schüsse und Schläge
get_all_weapons	Sie starten mit allen Waffen und voller Munition
keep_weapons_after_death	Sie behalten Ihre Waffen nach dem Tod
do_free_shopping	Waffen umsonst
do_infinite_lives	unendlich Leben
skip_police	keine Polizei mehr

TIP 3: Auch konventionelle Cheats haben wir im Angebot. Geben Sie als Spielernamen »GOURANGA« und einen der Codes aus der Tabelle ein, um die Schummeleien zu aktivieren. Nicht alle Cheats funktionieren mit jeder Version, aber ein paar nützliche sollten für jeden dabei sein. *Redaktion*

Cheat	Wirkung
YAKUZADEATH	unverwundbar
RSJABBER	unverwundbar
LIVELONG	unverwundbar (Gefangennahme möglich)
CUTIE1	99 Leben
TUMYFROG	alle Bonuslevel
HUNSRUS	unsichtbar
IAMASUCKER	unverwundbar, alle Waffen, alle Level frei
GODOFGTA	alle Waffen mit voller Munition
BLASTBOY	alle Waffen
NAVARONE	alle Waffen
FORALLGT	alle Waffen
ARSESTAR	Waffen bleiben auch bei Verhaftung in Ihrem Besitz
VOLTFEST	unendlich Power für die Elektrokanone
FLAMEON	unendlich Munition für den Flammenwerfer
SCHURULZ	doppelter Schaden
BIGSCORE	zehn Millionen Punkte
COOLBOY	mehr Geld
IAMDAVEJ	9.999.999 $
MUCHCASH	500.000 $
EATSOUP	freies Einkaufen
SEGARULZ	zehnfacher Multiplikator
HIGHFIVE	fünffacher Multiplikator
ELVIS IS HERE	keine Polizei
LOSEFEDS	keine Polizei
MADEMAN	voller Respekt
JAILBAIT	Gefängniskarten
BEMEALL	alle Städte
UKGAMER	alle Städte
DESIRES	Sie werden gesucht
WUGGLES	zeigt Koordinaten
BUCKFAST	Passanten werden aggressiv
LASVEGAS	alle Passanten sehen aus wie Elvis
MEATMAN	Hamster läuft über die Straße
NEKKID	alle Passanten sind nackt

TIP 4: Auf Bahnhöfen treibt sich häufig ein Dieb herum. Sie erkennen ihn am roten Pullover mit weißen Ärmeln und daran, daß er ständig »Give me all your money« schreit. Wenn Sie ihn erledigen, erhalten Sie doppelt soviel Punkte wie für normale Zivilisten. *Redaktion*

TIP 5: Vergessen Sie nie, daß die meisten Gegenstände, die Sie finden können, kurze Zeit nachdem Sie sie eingesammelt haben, wieder am selben Ort erscheinen. Wenn Sie also ein wenig Zeit haben, können Sie sich so ganz gemütlich richtig gut ausrüsten. *Redaktion*

TIP 6: Ein kleiner Bug hilft Ihnen bei der Flucht. Wenn Sie von der Polizei verfolgt werden, fahren Sie genau in eine Ecke, steigen aus und springen über das Auto in die Ecke nach oben. Ihre Figur bleibt dabei in der Luft hängen, die Polizisten finden sie aber nicht. Warten Sie einfach, bis die Ordnungshüter wieder abziehen, und setzen Sie Ihren Weg dann fort. *Berenice Güttler*

Half-Life: Opposing Force

TIP 1: Achten Sie beim Addon zu Sierras Referenz-Shooter darauf, den Sanitäter immer unter Kontrolle zu haben. Wenn er Ihnen abhanden kommt, nutzen Ihre virtuellen Kollegen seine Dienste. Im Ernstfall ist für Ihre Versorgung dann kein Material mehr übrig. *Redaktion*

TIP 2: Für die Fortsetzung gelten noch die alten Cheatcodes. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf die Verknüpfung, und wählen Sie im Kontextmenü »Eigenschaften«. Unter »Verknüpfung/Ziel« setzen Sie den Parameter »-console« hinter »hl.exe«. »Übernehmen« Sie, und starten Sie das Spiel. Dort können Sie jetzt per [^] die Konsole aufrufen, in die Sie die folgenden Cheats eingeben. *Redaktion*

Cheat	Wirkung
/GOD	unverwundbar
/NOCLIP	durch Wände gehen

Tips & Tricks: Bis zu 1.000 Mark Belohnung!

Wir freuen uns über jeden Leserbeitrag für unsere Tips&Tricks-Seiten. Vom kleinen Cheat oder Kurztip bis hin zur mehrseitigen Komplettlösung eines aktuellen Spielehits ist uns alles willkommen. Für aufwendige Lösungen mit Screenshots, Karten oder anderem Material landen bei Veröffentlichung bis zu 1.000 Mark auf Ihrem Bankkonto.

Damit wir Ihre Einsendung verwenden können, müssen Sie vier Spielregeln beachten:

- Der Beitrag muß von Ihnen stammen.
- Die Lösung darf nur unserem Verlag vorliegen. Bei größeren Texten geben wir Ihnen Bescheid, ob wir sie veröffentlichen können.
- Schicken Sie uns größere Beiträge bitte auf Diskette(n). Speichern Sie Texte möglichst im Word- oder ASCII-Format (»MS-DOS-Text«), und legen Sie einen Ausdruck des Textes bei. Bilder und Karten sind uns als GIF-, TIF- oder PCX-Dateien willkommen.
- Senden Sie Ihr Werk an:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Tips & Tricks
Brabanter Str. 4
80805 München
oder an:
tips@gamestar.de

/GIVE ITEM_XXX	Gegenstand, wobei XXX für airtank, antidot, battery, healthkit, longjump, security, sodacan oder suit steht.
/GIVE AMMO_XXX	Munition, wobei XXX für 357, 9mmAR, 9mmbox, 9mmclip, argrenades, buckshot, crossbow, egonclip, gaussclip, glockclip, mp5clip, mp5grenades oder rpgclip steht.
/GIVE WEAPON_XXX	Waffe, wobei XXX für 357, 9mmAR, 9mmhandgun, crossbow, crowbar, egon, gauss, glock, handgrenade, hornetgun, mp5, python, rpg, satchel, shotgun, snark oder tripmine steht.

TIP 3: Für modebewußte Exzentriker haben wir den richtigen Tip parat. Entpacken Sie die Datei PAK0.PAK von der Spiel-CD mit einem Entpack-Tool wie WinPack32 oder WinZip. Im Verzeichnis \MODELS finden Sie allerhand Dateien, die Sie in das gleichnamige Unterverzeichnis Ihres Spieleordners kopieren. Wenn Sie jetzt ein Multiplayer-Spiel starten, können Sie sich aus allen Kreaturen, Objekten und Gegenständen des Einzelspielermodus' einen als Alter Ego aussuchen. *Alex Manzer*

TIP 4: Mit diesem Tip zoomen Sie in Zukunft mit jeder beliebigen Waffe an den Gegner heran. Legen Sie dazu mit einem Texteditor die Datei ZOOM.CFG im Verzeichnis \SIERRA\HALF-LIFE\VALVE an. Die Datei muß die folgenden Strings enthalten:

```
alias "zoomin" "bind m zoomout;fov 80; wait; fov 70; wait; fov 60; wait; fov 50; wait; fov 40; wait; fov 30; wait; fov 20; wait; fov 10"
alias "zoomout" "bind m zoomin; fov 20; wait; fov 30; wait; fov 40; wait; fov 50; wait; fov 60; wait; fov 70; wait; fov 80; wait; fov 90"
bind "m" "zoomin"
```

In der Konsole geben Sie dann während des Spiels »exec zoom.cfg« ein. Mit der [M]-Taste können Sie nun bei jeder beliebigen Waffe den Zoom verwenden. Dieser Trick funktioniert bei allen Spielen, die auf id-Softwares 3D-Engine basieren. *Olaf Hengesbach*

Homeworld

TIP 1: In Sierras ungewöhnlichem 3D-Echtzeit-Spektakel kann es sich lohnen, ungehorsam zu sein. Wenn Sie in der zweiten Mission keine Sonde nach Khar-Selim schicken, gewinnen Sie dadurch mehr Zeit, eine schlagkräftige Flotte aufzubauen. Die Attacke des Computergegners erfolgt dann nämlich erst nach einer knappen Viertelstunde, anstatt sofort nach Abschuß der Sonde. *Andreas Kammel*

TIP 2: Checken Sie vor einem Hypersprung unbedingt, ob Sie auch wirklich alle Ressourcen abgebaut haben. Oft können Sie am Ende einer Mission noch einige zusätzliche Schiffe bauen, die Ihnen beim folgenden Auftrag gute Dienste leisten. *Redaktion*

TIP 3: Jetzt können Sie die wertvollen Sonden auch mehrmals benutzen. Senden Sie dazu eine Sonde an einen beliebigen Punkt der Karte. Wenn sie ihre Position erreicht hat, klicken Sie darauf und öffnen anschließend die Karte per [Leertaste]. Dort klicken Sie an einen anderen Punkt und wechseln dann wieder auf die 3D-Ansicht. Mit [W], zum Bewegen der Sonde, scrollt das Programm wieder auf die Karte, und Sie erhalten den Bewegungscursor. Klicken Sie jetzt auf den Punkt, zu dem die Sonde fliegen soll, und – siehe da – sie gehorcht Ihrem Befehl. *Henning Schulz*

NBA Live 2000

Einige nette Schummeleien für das Korbwurfspiel von EA-Sports helfen Ihnen, wenn Sie scharf auf die Superstars des amerikanischen Volkssports sind. Tippen Sie im Hauptmenü einfach »redrover«. Ein Geräusch bestätigt die richtige Eingabe. Wenn Sie jetzt Michael Jordan Mann gegen Mann im Superstar-Modus besiegen, lösen Sie seine Sperre. Wenn Sie in einem Spiel 15 Steals erreichen, entsperren Sie Isaiah Thomas. *Redaktion*



NBA Live 2000: Der letzte Dunk gegen Michael »Air« Jordan entsperrt ihn.

NHL 2000

TIP 1: Für die alljährliche Sportspielreferenz gibt es nützliche und lustige Cheatcodes, die Ihnen helfen, den Puck ins Tor zu bekommen. Damit alle Cheats funktionieren, müssen Sie den Patch von unserer Bonus-CD 1/2000 installieren. Geben Sie die Codes einfach während des Spiels ein. *Redaktion*

Cheat	Wirkung
awaygoal	Tor für Auswärtsmannschaft
homegoal	Tor für Heimmannschaft
penalty	Penalty für Team ohne Puck
injury	verursacht Verletzung
check	automatischer Check bei Gegnerkontakt
grab	automatisches Stockhalten bei Gegnerkontakt
victory	Feuerwerk
zambo	Zamboni während des Spiels auf dem Eis
spots	Spotlight-Show
night	dunkle Halle mit Spots auf den Spielern
flash	Blitzlichtgewitter
nhlkids	kleine Spieler
buffed	große Spieler
gulliver	riesige Torhüter
mantil	lange Arme, Beine und Hälse
headbone	große Köpfe
massrink	stark zerfurchtes Eis
squeaky	Kommentar mit erhöhter Stimmlage
barrywhite	Kommentar mit tiefer Stimme
warp9	Spiel wird superschnell
slomo	Spiel wird extrem langsam
zerog	Puck hat keine Reibung

Nocturne

Die folgenden Cheats für den nächtlichen Action-Horror von Take 2 funktionieren nur mit der gepatchten Version des Spiels. Den Voodoo-3-Patch dazu finden Sie auf unserer Bonus-CD. Um die Schummeleien einzugeben, drücken Sie während des Spiels [F10]



Nocturne: Der neue Hut steht unserem Helden, dem Fremden, wirklich gut.

und geben anschließend die Codes aus der Tabelle ein. *Redaktion*

Cheat	Wirkung
IAMACHEATINGBASTARD	unsterblich
GIMMECRAP	unsterblich mit allen Waffen und voller Munition
LAYITONME	volle Munition
BANDAID	volle Gesundheit
EBOLA	alle Gegner in Reichweite verschwinden
REALLYCOLD	Gegner einfrieren
SILVER	500 Silberkugeln
AQUA	500 wäßrige Anti-Vampir-Kugeln
MERCURY	500 Quecksilberkugeln
AMONRA	Strahlenkanone
DRIVEBY	Tommy-Gun
TORCHMYASS	Flammenwerfer
DUMBOGUN	Elephantentöter
WOODENSTAKEGUN	hölzerne Armbrust
SHOTGUNSHELL	Schrotflinte und 500 Munition
TNTRULES	Dynamit
TORCHTIP	brennende Pfeile
KEYSUPER	Skelettschlüssel
YOUFARTED	Gasmaske
PINKBUNNY	Batterie aufladen
BARONSATURDAY	fordert Baron heraus
T2000	Sie sehen aus wie der Terminator
OLDHAT	anderer Hut

Outcast



Outcast: Im Transparenz-Modus sieht der gute Cutter Slade ganz grün aus.

Für das epische 3D-Abenteuer von Infogrames erreichten uns nun auch echte Cheats. Tippen Sie im Spiel »HOKUSPOKKUS« ein, um die Konsole zu aktivieren. Mit [F12] können Sie diese nun immer wieder aufrufen und dort die Codes aus der Tabelle eingeben. *Redaktion*

Cheat	Wirkung
fly	Sie können fliegen
iaminvisible	unsichtbar
kill_soldiers	vernichtet alle Gegner im Level
ammo_flow	unendlich Munition
weap_levX_available Y	Waffe Y mit Level X
arsenal	alle Waffen
tripwire	ein Tripwire
tracker	ein Tracker
remote	eine Fernzündung
dynamite	eine Stange Dynamit
medi	ein Medipack
benny	durch Wände gehen
CutterGotoPos x,y,z	Cutter zu den Koordinaten beamen
hero_money X	X Zorkins
pow X	setzt Energie auf X
points	zeigt aktuelle Punktzahl an
quit	Spiel beenden
drama_time	zeigt die Zeit bis zum nächsten Holo-Call
extra_points	zeigt die Punktzahl der Zusatz-Quests
holo	eine Ubik-OA
coords	Koordinaten
cutter_reput X	ändert das Aussehen von Cutter (X steht für eine Zahl)
pow65536	Superuser-Modus
help	nur im Superuser-Modus

Pharao

Das komplexe Aufbauspiel von Impressions fordert Ihre grauen Zellen mindestens so stark wie antike Baumeister ihre Sklaven. Damit es etwas einfacher wird, schauen Sie sich doch mal die Datei Pharaoh_Model_Normal.TXT in Ihrem Spielverzeichnis mit einem Texteditor an. Dort finden Sie alle möglichen Einstellungen sowie eine Anleitung zum Editieren. Sie müssen lediglich im Eigenschaften-Menü des Windows-Explorers den Schreibschutz der Datei entfernen. Nachdem Sie alle Veränderungen vorgenommen haben, setzen Sie den Schreibschutz wieder auf aktiv und starten Ihr Wunsch-Pharao. *Redaktion*

Prince of Persia 3D

Mit ein bißchen Mogelei fällt der Weg durch den Orient leichter. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Desktop-Icon des Spiels, und wählen Sie im Kontextmenü »Eigenschaften«. Bei »Verknüpfung« stehen unter »Ziel« Pfad und Name des Programms. Tragen Sie dahinter als Startparameter »prince megahit« oder ab Version 1.3 »prima improved« ein. »Übernehmen« Sie, und starten Sie ein neues Spiel. Dort stehen Ihnen jetzt die folgenden Cheats zur Verfügung. *Dan Fries*

Cheat	Wirkung
[SHIFT]+[K]	tötet aktuellen Gegner
[SHIFT]+[T]	Extraleben
[SHIFT]+[L]	nächster Level
[SHIFT]+[S]	füllt eine Lebensenergieflasche auf
[SHIFT]+[W]	sanft nach unten schweben
[+]	Zeit läuft schneller
[-]	Zeit läuft langsamer

Revenant



Revenant: Schon von Anfang an haben Sie jetzt alle Zauber und viel Geld.

Um die Drachen- und Monsterhatz in Eidos' Rollenspiel etwas zu vereinfachen, müssen Sie nur unsere Cheatcodes anwenden. Dazu drücken Sie während des Spiels [ENTER] und geben anschließend die folgenden Kürzel ein. Denken Sie aber daran, daß Sie mit gezogener Waffe die [ENTER]-Taste nicht betätigen können. *Redaktion*

Cheat	Wirkung
alreadydead	unsterblich
potionsnlotions	viele Zaubertränke
alchemy	999.999 Gold
nahkranoth	tötet Monster mit einem Schlag
noamnesia	Charakter hat Level 30
abracadabra	unendlich Mana und alle Talismane
gimmesomegrub	von allen Lebensmitteln je 5
dummies	Monster-KI aus
debug	mit [F12] erscheint ein In-Game-Editor

Rogue Spear

TIP 1: Beim spannenden Genre-Mix von Red Storm Entertainment absolvieren Sie die zweite Mission am besten im Schwierigkeitsgrad »Rekrut«. Die gefährlichen Sprengladungen werden dann nämlich nie gezündet, und Sie haben genug Zeit, sich eine Strategie zurechtzulegen. *Hendryk Zeuschner*

TIP 2: Zu den Cheats aus unserer Dezemberausgabe gesellt sich ein weiterer. Drücken Sie im 3D-Modus [ENTER], und geben Sie danach »debugkeys« ein. Bestätigen Sie mit [ENTER], und drücken Sie [F10]. Mit [F12] können Sie jetzt in den nächsten Level springen.

Henryk Flies



Rogue Spear: Mit dem Levelsprung erscheint diese Siegerpose in Sekunden.

TIP 3: Im Unterverzeichnis \ACTOR Ihres Spieleordners finden Sie Dateien mit der Endung ACT. Darin sind die Werte der Söldner festgelegt. Sie können sie mit einem Texteditor verändern. Sobald Sie den Kämpfer jedoch umbenennen, verschwindet er aus dem Auswahlmenü. Anhand der vorhandenen Dateien können Sie auch einen eigenen Charakter erschaffen, der dann allerdings nur in den Trainingsmodi und der Terroristenjagd sowie im Lone-Wolf-Modus verfügbar ist. Den Lebenslauf Ihres Wunschsöldners können Sie in einer BIO-Datei im Unterverzeichnis \TEXT\BIOS\GERMAN festlegen. Seine medizinischen Daten werden laut Andreas Pagitz aus Österreich im Ordner \TEXT\PROFILES als PRF-Datei angelegt.

Henryk Flies

Septerra Core

In Topwares neuestem Rollenspiel ist die Geschicklichkeit eines Charakters sehr wichtig. So ist beispielsweise »Grubb« im physischen Kampf eher schwach. Wenn Sie jedoch seine »Reparieren«-Fähigkeit einschalten, erledigt er jeden mechanischen Angreifer in Windeseile.

Arkadi Winokurov

Shadow Company

Für die spannende Echtzeit-Strategie von Ubi Soft gibt es einige sehr nützliche Schummeleien. Um einen Ihrer Kämpfer unverwundbar zu machen, markieren Sie ihn, drücken dann [ENTER] und geben anschließend »DOLEMITE« ein. Weitere Cheats können Sie eintippen, nachdem Sie wieder mit [ENTER] die Konsole geöffnet haben.

Redaktion

Cheat	Wirkung
AUTOWIN!	Sie haben gewonnen
PAUL HANEY SEES ALL	alle Feinde sichtbar
TOGGLE BOTTOMBAR	unteres Display an/aus
SET_CAMPAIGN XXX	startet Kampagne mit dem Namen XXX

Um auf alle Kampagnen zugreifen zu können, tippen Sie »SET_CAMPAIGN XXX« in die Konsole, wobei »XXX« für den Namen der gewünschten Mission steht. Die richtigen Namen finden Sie in der folgenden Tabelle.

Redaktion

Namen der Kampagnen
Angola_tutorial
Angola
Romania
Kola
Caribbean
Kola_2
Ecuador
Peru
Angola_2

Tarzan

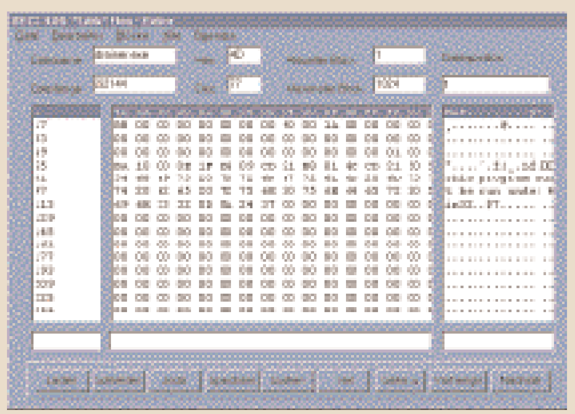
Für das hübsche Jump-and-run zum aktuellen Disney-Dschungelabenteuer bekamen wir den ersten Cheat direkt von den Entwicklern. Geben Sie einfach im Hauptmenü folgende Tastenkombination ein: [←], [→], [↑], [↓], [↑], [→], [←]. Jetzt erscheint am unteren Bildschirmrand der neue Menüpunkt »Tricks«, über den Sie sich in alle Levels einwählen können.

Redaktion GUN

Hex-Editoren

Zum Manipulieren von Dateien benötigen Sie oft einen Hex-Editor. Zum Beispiel das Savegame Editor Construction Kit (SECK), dessen Shareware-Version Sie auf unserer Bonus-CD im Menü »Programme« finden. Um damit einen unserer Hex-Cheats auszuprobieren, sollten Sie folgende Punkte unbedingt berücksichtigen:

1. Legen Sie von der zu manipulierenden Datei immer eine Sicherungskopie an. So vermeiden Sie, daß bei einem eventuellen Malheur der mühsam erarbeitete Spielstand futsch ist – einfach zurückkopieren.
2. Starten Sie SECK, aktivieren Sie den Editor im Menüpunkt »Tools« und laden Sie über »Datei/Öffnen...« die zu bearbeitende Datei ein.
3. Suchen Sie die zu ändernde Zeichenfolge (oder Teile davon) über »Bearbeiten/Suchen«.
4. Prüfen Sie, ob eine Hexadezimal- oder Dezimalzahl gemeint ist. Sie können mit dem enthaltenen Hex-Dez-Umwandler (zu finden im Hauptscreen im »Tools«-Menü) auch Zahlen umrechnen lassen. Stellen Sie im Display den Modus der bekannten Ziffernfolge ein (Hex oder Dez), tippen Sie die Zahl, und klicken Sie dann im Display einfach noch einmal auf Hex/Dez.
5. Markieren Sie die zu bearbeitenden Einträge in der untersten Zeile. Sie können sie nun einfach mit den Cheat-Werten überschreiben.
6. Vergessen Sie nicht, die Datei vor dem Verlassen des Hex-Editors wieder abzuspeichern.



Mit dem Hex-Editor des SECK können Sie Save-Dateien und Exe-Files manipulieren. Legen Sie aber vorher eine Sicherheitskopie an.

Das Rätsel von Babel gelöst

Indiana Jones 5

Manchmal reichen Hut und Peitsche alleine nicht aus, um den Gefahren einer 3D-Welt zu trotzen. In solchen Fällen hilft unsere Lösung Indy und Ihnen weiter.

Selbst weltberühmte Archäologen können manchmal Hilfe gebrauchen. Indiana Jones stürzt sich in LucasArts' Abenteuer Der Turm von Babel in so viele Gefahren, daß eine Rettung manchmal fast unmöglich erscheint. Aber keine Bange: Mit unserer Komplettlösung meistern Sie auch die schwierigsten Passagen und kommen dem Geheimnis um die babylonische Teufelsmaschine auf die Spur.

Babylon

Auf die **FUNK-STATION**

TIP 1: Klettern Sie auf den Absatz, und springen Sie über die Steinsäulen zur anderen Mauerseite. Ziehen und schieben Sie die Kiste an den Vorsprung. So läßt sich das Dach der Funkstation erreichen.

HÖHLE *mit Spinnen*

TIP 2: Auf der anderen Seite springen Sie von Mauer zu Mauer. Dann lenken Sie Indy in der Höhle auf den linken Sims und lassen sich über die Kante herunter. Greifen Sie im Fallen die nächste Kante, und ziehen Sie sich hoch. Erledigen Sie die Spinnen, und locken Sie die Russen in die Höhle, um sie dort abzuschießen.

GITTER *öffnen*

TIP 3: Wenn das Camp leer ist, springen Sie in das Grabungsloch und steigen die Leiter nach oben. Das Gitter läßt sich mit dem Hebel in der rechten Kammer öffnen. Indy schiebt die Kiste ein Feld nach hinten und klettert durch das Loch auf die Mauer.

LASTER *reiten*

TIP 4: Springen Sie auf das Dach des Lasters, und ziehen Sie sofort Ihre Waffe, sobald er im Camp zum Stehen kommt. Springen Sie herunter, schießen Sie auf die Fässer und rennen Sie ins Gebäude in Deckung. Schieben Sie die Kiste ein Feld nach links, und klettern Sie durch das Loch eine Etage nach oben.

Die **PEITSCHE** *hilft*

TIP 5: Über die Treppe links erreichen Sie einen Abgrund, den Indy mit Hilfe der Peitsche überwindet. Steigen Sie die Leiter nach unten, und aktivieren Sie in der Nische des Raums links hinten den Generator. Hinter dem Gitter ziehen Sie die Kiste zur Seite und kriechen dann durch den schmalen Spalt nach links.



Tip 5: Per Generator stellt Indy den Strom wieder an.

Auf **TAUCHGANG**

TIP 6: Tauchen Sie im Nordosten in die Tiefe, und folgen Sie dem Kanal zu einem Luftloch. Indy versucht, die Tür zu öffnen, wird aber von einer Wache überrascht. Öffnen Sie die Tür dann mit Turners Schlüssel. Ein Schuß auf das Faß sprengt ein Loch in den Boden.

LIFT *aktivieren*

TIP 7: Aus dem Wasser klettern Sie über die Felsen nach oben und ziehen den Block mit dem Stierkopf aus der Wand. Unten setzen Sie in die Maschine links das Zahnrad ein. Über den Block im Aufzug erreichen Sie einen Sims an der Wand.

KLETTER-PARTIE

TIP 8: In der Bibliothek klettert Indy die Leiter bis in die zweite Etage hoch. Dort läßt sich ein Block ein Feld nach außen schieben. Über die Leiter geht's noch ein Stück höher und auf diesen Block. Laufen Sie von dort geradeaus nach unten, und Sie landen auf der Mittelsäule. Betätigen Sie die Druckplatte. Durch das entstandene Loch kriechen Sie in den Nebenraum und nehmen die Statue.

Das erste **TAFELTEIL**

TIP 9: Indy steigt wieder die Leiter nach oben auf den Block. Nach links kann er auf die Brücke springen. Oben finden Sie das erste Teil der Steintafel.

Das **ZWEITE** *Teil*

TIP 10: Auf der anderen Seite der Brücke steckt Indy das zweite Stück ein. Machen Sie einen einfachen Sprung nach links auf die tiefere Plattform.

Das **DRITTE** *Teil*

TIP 11: Das letzte Tafelteil erreichen Sie über die Trümmer der Brücke. Die Bodenplatte löst eine Falle aus, also springen Sie einfach darüber.

Zurück nach **OBEN**

TIP 12: Zurück beim Aufzug, setzt Indy die drei Steine in das leere Relief ein. Nachdem sich die Wand geöffnet hat, schieben Sie den Block vom Aufzug in den Nebenraum und fahren nach oben.

Tien Shan Fluß

WÖLFE *vertreiben*

TIP 13: Laufen Sie bis zur Schlucht, und lassen Sie sich hinunter. Die Wölfe können Sie nicht töten, aber mit ein paar Schüssen vertreiben. Dann springen Sie über die Felskante auf die hölzerne Brücke.

TIP 14: Die linke Abzweigung führt auf ein Plateau neben dem Grenzturm. Springen Sie auf die Plattform, und klet-



Zu Tip 12: Schieben Sie den Block zum Nebenraum.

In den **WACHTURM** tern Sie im Wachturm zwei Leitern hinunter bis in den Keller. Die Metalltüren öffnen Sie mit den Knöpfen.

In den **LUFTSCHACHT** *klettern* **TIP 15:** Im zweiten Raum klettert Indy auf die Kisten und in den Luftschacht. Rechts herum gelangt er in den Lagerraum; in den Spinden findet er das Schlauchboot. Der Knopf neben den Schränken öffnet den Zugang zum Fluß. Benutzen Sie dort das Floß.

TIP 16: Auf dem Wasser müssen Sie durch Paddeln den grauen Felskanten ausweichen; speichern Sie regelmäßig. Indy landet am verschneiten Ufer. Nach der Brücke führt die rechte Abzweigung zu einer Hütte, in der Sie Ihren Vorrat an Flickzeug aufstocken sollten.

Tip 15: Im Wachturm klettern Sie in den Luftschacht.

Ab ins **WASSER**

DREI *Bootstouren* **TIP 17:** Benutzen Sie dann wieder das Boot am Wasser. Sie müssen den Fluß insgesamt dreimal befahren, um alle vier Kerzen zu bekommen. In der Höhle bringt Sie der Aufzug immer wieder an den Start. Holen Sie nach jedem Trip bei Bedarf neues Flickzeug aus der Hütte.

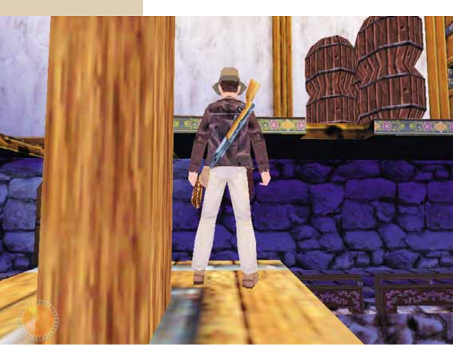
Die erste **KERZE** **TIP 18:** Nehmen Sie den ersten Flußarm rechts, und Sie landen nach einiger Zeit bei einer verschneiten Landzunge. Im Gebäude ist die erste Kerze.

Die **ZWEITE** *Kerze* **TIP 19:** Die zweite Kerze finden Sie in einem Turm, wenn Sie die erste Abzweigung links und die zweite rechts entlangpaddeln. Zerschießen Sie das untere Turmfenster, und springen Sie hinein. Der Hebel öffnet den oberen Zugang zur Kerzenkammer.

Die **DRITTE** *Kerze* **TIP 20:** Wenn Sie die erste Gabelung links und die zweite wieder links nehmen, führt Sie der Fluß zu einer Kapelle, in der die dritte Kerze wartet.

Mühlen- **SPRINGEN** **TIP 21:** Kurz danach teilt sich der Fluß noch einmal. Der rechte Arm führt Sie zu einer riesigen Mühle. Springen Sie innen auf den rechten Stampfer, wenn er unten ist, und weiter auf die gegenüberliegende Balustrade, sobald er nach oben fährt. Rechts in der Wand ist ein Sims, an dem Indy über die Maschine zum Balkon auf der anderen Seite hangelt.

Die **VIERTE** *Kerze* **TIP 22:** Springen Sie über die Lücke und von oben auf den linken Stampfer. Ein Hüpfer bringt Indy nach rechts auf den mittleren Hebel, von wo er den gegenüberliegenden Balkon erreicht. Ein letzter Sprung nach links, und Sie kommen über die Treppe zur vierten Kerze. Fahren Sie mit dem Schlauchboot zum Lift.



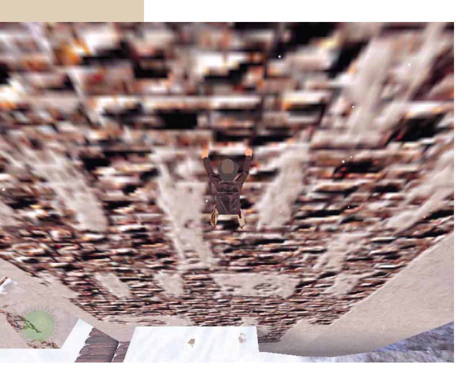
Tip 22: Vom Stampfer aus ist der Balkon zu erreichen.

ALTAR *aktivieren* **TIP 23:** Nun bringt Sie der Aufzug nach oben, und Sie laufen hinter der Hütte weiter zum Altar. Dort benutzen Sie die vier Kerzen, zünden sie mit dem Feuerzeug an und gehen über die Brücke.

Heiligtum von Shambala

MAUER *erklettern* **TIP 24:** Klettern Sie über die Holzbalustraden nach oben, und lassen Sie mit dem Knopf eine Leiter herunter. Im Klosterhof geht's nach links und danach auf das Holzdach. Einen Absatz höher kann Indy links die brüchige Steinmauer erklimmen.

TIP 25: Auf dem Turm treten Sie auf die Holzleiter und fallen ins Obergeschoß. Klettern Sie vorsichtig zur Basis des Turms hinunter. Springen Sie im Nordwesten in den Keller. Im Uhrwerk zieht Indy den Block mit dem Zahnrad ein Feld nach links.



Tip 24: An der Klostermauer können Sie klettern.

UHRWERK *reparieren*

Mechanik **AN-SCHMEISSEN** **TIP 26:** Über die Leiter erreichen Sie den Getrieberaum; lassen Sie sich vom Sims aus zweimal nach unten fallen. Die Eisteufel explodieren, beschießen Sie sie also aus gebührender Entfernung. Der Block hinten am Fluß muß ein Feld geschoben werden, um das Uhrwerk zu aktivieren.

Zurück nach **OBEN** **TIP 27:** Klettern Sie im linken Schacht zwei Stufen nach oben und mit Hilfe der Peitsche auf den dritten Absatz. Von dort aus springen Sie auf die bewegliche Plattform und weiter in den rechten Schacht. Klettern Sie stufenweise höher, hüpfen Sie auf die zweite Plattform und von dort zurück auf den Sims.

Zum zweiten **TURM** **TIP 28:** Jetzt müssen Sie wieder den Turm ersteigen. Von der zweiten auf die dritte Ebene kommen Sie mit Hilfe der Peitsche. Dort drücken Sie den Knopf, der einen Steg ausfährt. Der Hebel auf der anderen Seite öffnet die Tore zum Nachbarturm.

Zutritt durchs **FENSTER** **TIP 29:** Laufen Sie hinüber, und springen Sie am Ende der Brücke rechts hinunter zum Fenster. Indy zerschießt das Glas und klettert im Turm nach unten. Per Hebel hebt sich die Glocke.

Volle **MINUTE** *abwarten* **TIP 30:** Kehren Sie in den ersten Turm zurück, und klettern Sie nach unten bis zum Hebel auf der zweiten Ebene. Warten Sie, bis die Uhr mit einem lauten Klicken eine Minute vollendet hat.

SCHNELL *klettern* **TIP 31:** Jetzt muß alles schnell gehen: Ziehen Sie den Hebel, um die Statue in Bewegung zu setzen. Über die Ecklampen springen Sie auf die andere Seite, klettern per Peitsche nach oben und über die Leiter ins Dachgeschoß. Auf der anderen Seite der Brücke ziehen Sie den Hebel in der Nische links. Wenn Sie schnell genug waren, wird die Glocke geläutet.

Das **SIEGEL** *des Klosters* **TIP 32:** Mit dem Schlüssel öffnen Sie die Tür im Südosten des ersten Turms. Direkt rechts um die Ecke

führt ein Weg in die Schlafkammern. Steigen Sie in der Nische in der Mitte die Leiter nach oben. Indy findet im Schlafraum das Siegel des Klosters.

STATUE *drehen*

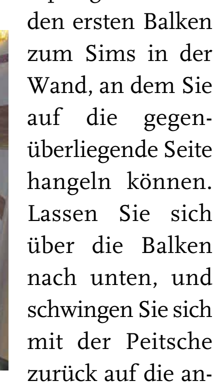
TIP 33: Nun zurück in den großen Raum. An der linken Seite des Wasserbeckens führt eine Leiter nach oben. Drücken Sie die Statue zweimal. Laufen Sie durch den geöffneten Torbogen nach unten, und kriechen Sie an den Totenkopffeldern vorbei. Der Aufzug führt zu einer Tür, die Indy mit dem Siegel öffnet.

DREI-SPRUNG

TIP 34: Geschicklichkeit ist angesagt: Lassen Sie sich im großen Saal an der Kante hinunter, und hangeln Sie nach links auf den Balken. Dann springen Sie in schneller Folge über die morschen Planken bis zur Nische, in der sich der Schlüssel befindet.

BALKEN *überqueren*

TIP 35: Springen Sie zurück auf den zweiten Balken, und klettern Sie auf seine Spitze. Springen Sie über den ersten Balken zum Sims in der Wand, an dem Sie auf die gegenüberliegende Seite hangeln können. Lassen Sie sich über die Balken nach unten, und schwingen Sie sich mit der Peitsche zurück auf die andere Seite.





Tip 35: Indy muß über die Balken nach hinten springen.

BLOCK *herausziehen*

TIP 36: Indy muß sich über die Planken nach hinten arbeiten. Von der Spitze des letzten Balkens aus können Sie ein letztes Mal die Seiten wechseln. Klettern Sie weiter nach oben bis zum letzten Balken auf dieser Seite. Ziehen Sie den Block aus der Wand, und klettern Sie mit seiner Hilfe auf den Vorsprung.

FLUCHT *mit dem Samen*

TIP 37: Der Schlüssel öffnet die Tür, und Indy kann den Pflanzensamen nehmen. Greifen Sie die Gegner nicht an, sondern springen Sie ins Wasser. Sie landen im Brunnen. Von dessen vorderem Rand aus können Sie sich auf einen Holzbalken hochziehen. Springen Sie rechts auf die Plattform, und drücken Sie den Knopf, um die Leiter anzuheben.

HÄNGE- *Partie*

TIP 38: Über den Balken gelangen Sie auf die Plattform links. Oben zerschießt Indy durch das Eisengitter das Fenster. Per Knopfdruck gelangen Sie in einen Raum mit einem weiteren Fenster, das ebenfalls die Kugel bekommt. Indy kann sich draußen am Sims zum ersten Fenster entlanghangeln. Innen geben Sie den Samen in die Halterung.

Mehr **LICHT**

TIP 39: Wieder im Brunnenraum, klettern Sie erneut auf den Holzbalken und benutzen in der Mitte die Peitsche, um in Richtung Fenster zu schwingen. Nehmen Sie die Pflanze mit zur Schamanin. Die öffnet als Dank die Tür zum Zwischengegner.

Weg **FREIRÄUMEN**

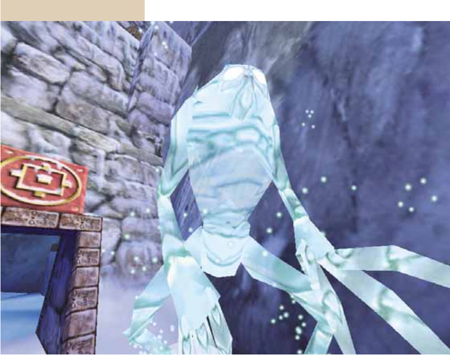
TIP 40: Ignorieren Sie das Eismonster einfach, und heilen Sie sich bei Bedarf. Laufen Sie in das Haus mit dem blauen Emblem, und ziehen Sie am oberen Ende der Rampe den Block ein Feld heraus.

Ins **LABOR**

TIP 41: Gehen Sie nun zurück in das rot markierte Haus, und folgen Sie dem Steg nach oben. Springen Sie über die Lücken und Absätze bis auf das Dach. Mit der Peitsche kommt Indy über den Abgrund und erreicht ein Labor, in dem das erste Artefakt wartet.

EISMONSTER *sprengen*

TIP 42: Mit Urgons Maschinenteil geben Sie nun dem Eismonster Saures: Lösen Sie es in seiner Nähe dreimal aus (der violette Energiebalken sollte voll sein!). Nach jedem Treffer bäumt sich das Monster auf. Nach dem Ableben des Riesen sprengen Sie per Artefakt die Eiswand in der Ecke und verlassen das Kloster.



Tip 42: Das Eismonster läßt sich per Artefakt besiegen.

Lagune von Palawan

MACHETE *bergen*

TIP 43: Drehen Sie sich um und betreten Sie die rechte Höhle. Mit der Peitsche schwingen Sie sich über die Fallgrube ins verlassene Japanerlager. Drüben muß sich die Leiche von ihrer Machete trennen.

SPATEN *mitnehmen*

TIP 44: Zurück am Strand, zerschneiden Sie mit dem Buschmesser die Spinnweben in der linken Höhle. Weiter oben können Sie rechts eine Höhle freihacken, in der ein praktischer Spaten steckt.

Vorsicht, **HAIE!**

TIP 45: Wieder kehren Sie zum Strand zurück, doch diesmal schwimmen Sie auf die andere Seite. Die Haie sind schwer zu töten, am besten bleiben Sie so kurz wie möglich im Wasser. Am Ufer rennt Indy nach links und hackt sich durch Spinnweben in eine Höhle.

TORPEDO *feuern*

TIP 46: Schwimmen Sie zum Schiffswrack, und nehmen Sie aus der Kiste am Heck den Zünder. Zurück am Ufer finden Sie zwischen den Felsen einen Torpedo; der Zünder macht ihn scharf.



Tip 46: In dieser Kiste findet Indy den Zünder.

TIP 47: Der Torpedo gibt den Weg in den Schiffsrumpf frei. In einem der Räume neben dem aufgesprengten Loch finden Sie einen Hammer. Holen Sie noch einmal tief Luft, bevor

HAMMER *einsacken*

Sie tauchend ins hintere Ende des Schiffs vorstoßen.

SCHLÜSSEL *zum Deck*

TIP 48: Mit dem Hammer entfernen Sie das Schloß an einer Luke, um Luft holen zu können. Tauchen Sie dann in den hinteren Laderaum, und bergen Sie den Schlüssel. Der öffnet die Tür auf dem Oberdeck.

Geheime **DRUCK-PLATTE**

TIP 49: Innen finden Sie eine Kurbel, die den Kran schwenkt. Mit der Peitsche schwingen Sie sich von der Kiste aus auf die Insel. Graben Sie mit der Schaufel, und treten Sie auf die Druckplatte.

FLUGZEUG- *Recycling*

TIP 50: Zurück am ersten Strand, tauchen Sie zu dem gesunkenen Flugzeug und entfernen ein Propellerblatt mit dem Hammer. Dann weiter zur freigelegten Tür, die Indy mit dem Propeller aufstemmt.



Tip 50: Entfernen Sie den Propeller vom Flugzeug.

TIP 51: Dahinter lassen Sie Jones unten links an einem Knopf ziehen und tauchen durch die Tür auf. Indy läuft in die Höhle neben der gestürzten Säule und springt und hangelt sich nach oben. Dort drücken Sie den Knopf am Idol und kehren zurück zum See; jetzt können Sie den Level rechts durch die geöffnete Tür verlassen.

IDOL *mit Knopf*

Vulkan von Palawan

Block und **PEITSCHE**

TIP 52: Schieben Sie den Block links nach hinten, bis Sie auf den Erker springen können. Ihre Peitsche bringt Sie auf die andere Seite, wo Sie die bröckelnde Wand mit Urgons Artefakt zerstören.

Kurzer **TAUCHGANG**

TIP 53: Am See schwimmen Sie zur Südwestecke und steigen an Land. Auf der Insel läßt Indy sich in das Loch fallen und taucht durch den kurzen Tunnel.

Über die **LAVA**

TIP 54: Warten Sie am Lavafeld, bis die Fontäne gerade ausgebrochen ist, und springen Sie dann nach links auf den Absatz. Nach der morschen Brücke geht's weiter nach links über die zweite Fontäne und mittels Peitsche über den Abgrund. Laufen Sie sofort geradeaus in die Nische, um der Kugel auszuweichen.

TOTENBOOT *betreten*

TIP 55: Durch das Loch gelangen Sie in einen Raum, wo Sie per Knopf das Boot zu Wasser lassen. Schwimmen Sie am See wieder zur Südwestecke, und betreten Sie über die Insel das Schiff, um der Leiche den Schlüssel abzunehmen.

Rechtzeitig **SPRINGEN**

TIP 56: Tauchen Sie vom Boot aus in die Höhle links im Boden, bis Sie in einem Brunnen herauskommen. Wenn Sie am Lava-Fluß nach unten sehen, bemerken Sie eine Rampe. Indy muß darauf herunterrutschen und im letzten Moment abspringen, um sich an der Kante gegenüber hochziehen zu können.

STEIN- *Schieberei*

TIP 57: Dort laufen Sie links nach unten und ziehen den Block aus der Wand. Nachdem Sie die Steinsäule übersprungen haben, schieben Sie den gleichen Block noch ein Feld weiter in die gleiche Richtung. Ziehen Sie dann den nächsten Stein drei Felder nach hinten. Jetzt ist der Weg hinter der Säule frei.

TOR *öffnen*

TIP 58: Über die Absätze kommen Sie auf die Plattform mit dem dritten Stein. Klettern Sie darüber, und schieben Sie ihn zum Rand. Jetzt kann Indy vom Block aus auf den höchsten Absatz springen und links nach oben klettern. Der Knopf öffnet ein Gitter; schwimmen Sie gleich dorthin, und benutzen Sie den Schlüssel in dem Schloß links an der Wand.

BLÖCKE *plazieren*

TIP 59: Im Lavaraum schieben Sie als erstes den Block auf die hellere Bodenfliese. Springen Sie dann über den schmalen Steg im Fluß auf die andere Seite, und tun Sie dort das gleiche.



Tip 59: So müssen die verschiebbaren Steine angeordnet sein, damit Sie über die Lava gelangen.

TIP 60: Indy kehrt über den Fluß zurück und steigt über die Leiter nach links auf den Balkon. Dort führt eine zweite Leiter auf den Holzsteg. Im Kontrollraum überflutet unser Held per Knopfdruck den Saal.

Saal **FLUTEN**

Langsamer **ABSTIEG**

TIP 61: Zurück auf dem Steinbalkon eine Etage tiefer, klettert Jones an den Sprossen bis über das erste Loch rechts neben der Leiter nach unten. Lassen Sie sich mit Hilfe der Grifflöcher bis zur Kante des Lochs fallen, und ziehen Sie sich nach oben.



Tip 61: Hier läßt sich Indy von der Leiter fallen.

TIP 62: Von hier aus springen Sie über die Lava in den Gang in der gegenüberliegenden Wand. Am anderen Ende führt eine Leiter zu einem Absatz; springen und klettern Sie nun nach links bis auf den Holzsteg. Bei den Steinfratzen laufen Sie um die gravierten Bodenfelder herum.

LAVA *überqueren*

Russen- **ANSTURM**

TIP 63: Nachdem Sophia gekidnappt wurde, rennt Indy in den Saal mit dem Lavabrunnen und der Statue. Der Gang links bringt Sie zu einem Lift, den Sie mit dem Schalter auslösen. Gegen die vier Russen auf dem Aufzug hilft die Maschinenpistole.

LAGER *leerräumen*

TIP 64: Fahren Sie mit dem Aufzug nach oben, und lassen Sie sich an der Kante links neben dem Lavafluß herunterfallen. Im Russenlager entdecken Sie neben vielen Feinden nützliche Handgranaten und einen Aluminiumschlüssel am Kartenpult.

Idol **PEITSCHEN**

TIP 65: Zurück im Statuenraum, benutzen Sie die Peitsche, um den rechten Arm des Riesenidols heranzuziehen. Der geöffnete Durchgang führt zu einem Lavafluß, über den Indy per Peitsche schwingt.

Freiheit für **SOPHIA**

TIP 66: Hüpfen Sie nach links auf den Absatz, und hangeln Sie weiter nach links, bis Sie sich neben dem Lavafall hochziehen können. Nach zwei Hüpfern über den Fluß gelangen Sie durch ein Loch zu Sophias Gefängnis; der Aluminiumschlüssel öffnet die Zelle.

TEAMWORK

TIP 67: Folgen Sie Sophia zum Raum mit dem Lavafall. Sprechen Sie mit ihr, bevor Sie an der Peitsche auf die andere Seite schwingen. Hinter dem Gitter


Tip 67: Springen Sie nach dem Gitter über die Lava.

springen Sie sofort links über die Lava und klettern auf den Absatz. Nach einem Sprung in die Gegenrichtung steht Indy vor einer Wand, die er per Artefakt zum Einsturz bringt.

KISTEN verschieben
TIP 68: Die erste Kiste ziehen Sie in den Seitengang, die anderen beiden schieben Sie nach hinten auf die freigewordene Stelle. Nehmen Sie das Ersatzrad für die Seilbahn aus der Kiste, und kehren Sie damit zum Gittertor zurück.

GONDEL reparieren
TIP 69: Folgen Sie dem Steg, und springen Sie über die Fliesen mit den Fratzen. Links entdecken Sie eine Gondel; um das Ersatzrad einzufügen, muß Indy die Kiste neben die Kabine schieben und draufsteigen.

Über den ABGRUND
TIP 70: Die heranpreschenden Russen empfangen Sie mit einer Maschinengewehrsalve. Springen Sie dann in die Gondel, und verlassen Sie nach der Abfahrt den Level durch die Steintür.

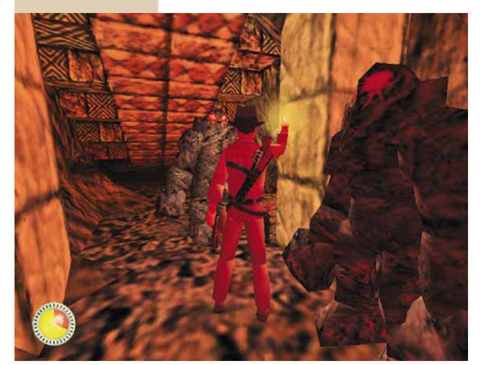
Tempel von Palawan

Kontakt mit STEIN-MONSTERN
TIP 71: In der linken Ecke entdecken Sie das erste Steinmonster; den langsamen Gegnern laufen Sie am besten davon oder zerstören sie zur Not mit Urgons Artefakt. Springen Sie dann nach rechts über die Lavagrube zu dem Durchgang.

INSEL-Hopping
TIP 72: Am Lavasee müssen Sie zunächst die genau gegenüberliegende Seite erreichen. Dazu springen Sie im Uhrzeigersinn von Insel zu Insel. Prägen Sie sich ein, wo die Plattformen auftauchen, bevor Sie loslegen. Am besten gehen Sie sofort zum Rand der Platte und springen aus dem Stand zur nächsten.

HAI-SCHLÜSSEL finden
TIP 73: Indy ersteigt die Leiter und springt über den Abgrund. Links herum führen Absätze nach unten in einen düsteren Saal. Nehmen Sie dem Skelett in der Nische links den Haischlüssel ab, und klettern Sie zurück nach oben zum Lavasee.

Indy KRIECHT
TIP 74: Diesmal springen Sie über die Inseln nach rechts zum Ufer und sprengen die Wand mit Urgons Maschinenteil. Unter der Steintreppe ist rechts ein schmales Loch, durch das Indy kriechen kann. Der Haischlüssel öffnet die große Tür.

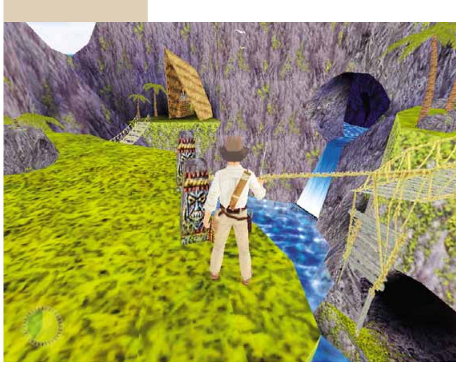

Tip 74: Unter der Steintreppe befindet sich ein Spalt.

KUGEL ausweichen
TIP 75: Stellen Sie sich hinter das Podest. Nachdem Sie den roten Schlüssel genommen haben, steigen Sie sofort auf den Stein und benutzen die Peitsche. Ziehen Sie sich nach oben, damit die heranpolternde Steinkugel Indy nicht erwischt.

Zum TOR
TIP 76: Am Abgrund klettern Sie links über die Mauer. Kehren Sie zurück zum Lavasee. Indy muß diesmal die Tür auf der gegenüberliegenden Seite erreichen. Das Tor läßt sich mit dem roten Tikischlüssel öffnen.

BRÜCKE überqueren
TIP 77: Über die Leiter links am Höhlenausgang geht's nach oben. Springen Sie mit Anlauf auf das einsame Brett in der Mitte der zerbrochenen Brücke und von dort aus auf die andere Seite.

Seil DURCH-TRENNEN
TIP 78: Indy läuft zum See und läßt sich die Wasserfälle hinunterspülen. Nun klettern Sie am unteren Teich an Land und ersteigen die Leiter. Noch eine Ebene höher wartet die Tempelanlage. Bei der Hängebrücke links am Abgrund durchtrennen Sie mit der Machete das Halteseil am rechten Steinblock.


Tip 78: Durchtrennen Sie das Halteseil der Brücke.

SPEERFALLEN meiden
TIP 79: Zurück auf der unteren Ebene, gelangen Sie über die Brücke in eine Höhle. Am Wasser steigen Sie die Leiter hoch und springen über die Speergrube in den rechten Gang. Die Löcher im Boden sind tödliche Fallen; machen Sie Licht, und manövrieren Sie Indy vorsichtig darum herum.

Wieder im FREIEN
TIP 80: Draußen überqueren Sie per Peitsche den Fluß. In der nächsten Höhle rutschen Sie an der Gabelung den rechten Pfad hinunter. Tasten Sie sich an den Speerfallen vorbei wieder ins Freie.

HÖHLE plündern
TIP 81: An der Kante der Schlucht steigt Indy rückwärts die Planken der gefallenen Brücke hinunter. Aus der Höhle nehmen Sie den Schlüssel mit und rennen schnell durch den Steinregen nach außen.

Richtige KOMBI-NATION
TIP 82: Schwimmen Sie zum Ufer, und steigen Sie die Leitern ganz nach oben. Das Tor im Fels öffnet der Affenschlüssel. Die Knöpfe muß Indy im Uhrzeigersinn drücken, angefangen vorne rechts. Nehmen Sie den grünen Tikischlüssel, und springen Sie in das Loch.

KUGELN ausweichen
TIP 83: Die nächste Sequenz ist etwas knifflig: Springen Sie auf die erste Plattform und sofort weiter auf die zweite. Dort ziehen Sie sich an der Kante hoch, steigen dann aber sofort rückwärts wieder hinunter. Die Kugel rollt vorbei, Indy kann wieder hinaufklettern und zur anderen Seite springen. Die Peitsche bringt Sie schließlich nach oben.

Zum ENDGEGNER
TIP 84: Von der Brückenmitte aus springen Sie auf die Felsinsel. Die Leiter am linken Ufer führt weiter. Die Tür öffnet sich durch die beiden Tikischlüssel.

Indy wird UNSICHTBAR
TIP 85: Am See des Lava-Bosses geht es im Uhrzeigersinn von Insel zu Insel bis zum rechten Ufer. Am Ende der Höhle entdecken Sie das zweite Artefakt. Laufen Sie zurück zur Steinbrücke im See. Mit Hilfe des Artefakts wird Indy unsichtbar, der Gegner räumt den Weg.

Lavesee **FLUTEN**

TIP 86: Überwinden Sie den Abgrund, und weichen Sie den Speerfallen aus. Am Höhlenausgang befindet sich ein Knopf, der dem Monster durch Flutung den Garaus macht. Laufen Sie zurück und über die erstarrte Lava zur großen Flügeltür.

Jeep Treck

JEEP *kapern*

TIP 87: Indy steigt in den Jeep und fährt den rechten Hang mit den Reifenspuren nach oben. Setzen Sie mit Vollgas über die zerstörte Brücke.



Tip 87: Geben Sie mit der [SHIFT]-Taste rechtzeitig Gas, um mit dem Jeep über Brücken zu springen.

TIP 88: Den zweiten Abgrund bewältigen Sie, indem Sie auf das Felsstück links neben der Brücke fahren.

TIP 89: An der dritten Schlucht müssen Sie erst alle Russen erledigt werden, bevor Indy die Planke rechts an der Felswand mitnehmen kann. Damit reparieren Sie die Brücke und springen im Jeep darüber.

Brücke **REPARIEREN**

RUSSEN *verfolgen*

TIP 90: Fahren Sie zweimal links den Hang hoch und in der Höhle mit Vollgas spiralförmig hinunter. Halten Sie gebührenden Abstand zum russischen Lastwagen, wenn Sie ihm in Richtung Nordosten folgen.

Immer nach **NORDEN**

TIP 91: Ganz im Osten biegen Sie nach links ab und fahren immer höher, bis Sie weit im Norden einen steinernen Abhang überqueren können.

Teotihuacan

FALLE *überlisten*

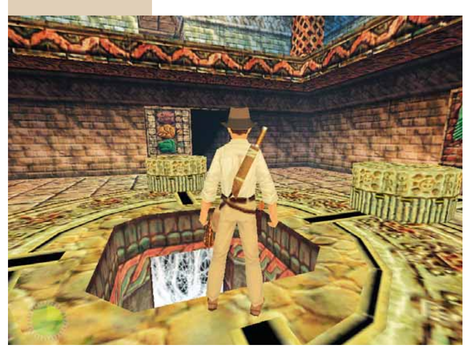
TIP 92: Öffnen Sie die Tür rechts per Knopfdruck. Betreten Sie im Gang nach unten die Druckplatte, und weichen Sie nach hinten zurück. Wenn sich die Falle wieder öffnet, kann Indy vorbeirennen.

WEG *freimachen*

TIP 93: Nachdem Sie den Schlüssel genommen haben, sprinten Sie sofort nach rechts auf den kurzen Absatz. Nun weiter nach unten laufen, bis ein Steinblock den Weg versperrt. Gehen Sie den Gang wieder nach oben, und ein anderer Stein wird sich senken. Der Knopf dahinter macht den Weg frei.

Ab nach **UNTEN**

TIP 94: Springen Sie in den Raum hinunter. Indy läßt sich an der Ostseite des Lochs in der Mitte der Kammer hinunter und zieht sich in einen spinnwebenverhangenen Gang hoch. An dessen Ende gelangen Sie in den nächsten Saal hinunter.



Tip 94: Springen Sie zum Gang mit den Spinnweben.

TIP 95: Unten ziehen Sie die drei Säulen aus den Nischen in den Wänden. Klettern Sie dann auf die Säule im Norden, und springen Sie nach links bis zu der geöffneten Tür.

SÄULEN *verschieben*

Falle **ZWECKENTFREMDEN**

TIP 96: Am oberen Ende der Rampe tritt Indy auf eine Druckplatte, die er nach hinten wieder verläßt. Stellen Sie sich auf den gefallenen Stein, der Sie als Liftersatz bequem nach oben fährt.

ZAHNRÄDER *anordnen*

TIP 97: Sie müssen die Zahnräder jetzt so anordnen, daß sie die Türen öffnen. Schieben Sie dazu das Zahnrad an der Seite mit den drei Tierköpfen zur Statue hin. Dann fahren Sie mit dem Lift nach oben und drehen dreimal am Rad rechts, drücken einmal auf den linken Knopf und drehen schließlich nochmals am Rad.

Drei weitere **TÜREN**

TIP 98: Schieben Sie das Zahnrad zum grünen Jaguarkopf hin. Indy dreht wieder am Rad, drückt den Knopf und dreht ein weiteres Mal. Die Zahnräder plazieren Sie nun so: beim gelben Kopf und der Dreierkombination ganz außen, beim Jaguarkopf in Mittelstellung, beim Fisch ganz innen. Über das Rad und den Knopf öffnen Sie die letzten beiden Türen.



Tip 98: Wenn die Zahnräder rund um die Statue richtig angeordnet sind, öffnet sich eine der Türen.

Die **FISCHTÜR**

TIP 99: Hinter der Fischtür springen Sie ins Wasser und klettern in die rechte Nische. Das Schlüsselloch wird mit dem Steinschlüssel gefüttert.

Aus dem **WASSER**

TIP 100: Indy taucht durch den geöffneten Durchgang und auf die gegenüberliegende Seite der Steinsäule; hier kann er einen Schalter betätigen. Klettern Sie an Land und die Leiter hinter dem Durchgang nach oben. Springen Sie dann über die Säule auf die andere Seite.

STATUE *und* **SPIEGEL**

TIP 101: Am Sims kann Indy nach rechts hangeln. Von dort springen Sie auf die andere Seite und steigen die Steinstufen hinauf. Nach einem weiteren Sprung gelangen Sie mit der Peitsche auf einen Steg. Die Leiter führt zur ersten Statue. Links auf dem Balkon finden Sie außerdem einen Spiegel.

Die **VOGELTÜR**

TIP 102: Zurück im Zahnradraum, laufen Sie durch die Tür mit dem gelben Vogelkopf. Springen Sie über die Druckplatten, und zerstören Sie die brüchige Wand mit Urgons Artefakt. Dahinter findet Indy einen Kamin mit Stufen, die er hochsteigt.

STATUE *finden*

TIP 103: Oben springen Sie über das Loch und erklettern die Leiter an der linken Wand. Ein weiterer Sprung, und Indy erreicht den zweiten Saal. Auf der unteren Ebene befindet sich die Vogelstatue.

Die **JAGUARTÜR**

TIP 104: Kehren Sie wieder zum Zahnradraum zurück, und nehmen Sie den Durchgang mit dem grünen Jaguarkopf. Indy springt über die Druckplatte und erklimmt die Absätze im großen Saal. Das war's schon – oben wartet die Hundestatue.

Statue **PLAZIEREN**

TIP 105: Im Zahnradraum betreten Sie nun den letzten Gang und plazieren die drei Statuen in den da-

zugehörigen Nischen. Arbeiten Sie sich auf die gleiche Weise wie beim ersten Mal durch das Loch im Boden in den unteren Saal vor.

Licht **REFLEKTIEREN**

TIP 106: Klettern Sie auf den Steinblock vor der Statue, und benutzen Sie den Spiegel. Durch die Tür kann Indy den Tempel verlassen.

Tal der Olmeken

Hinab ins **TAL**

TIP 107: Über die Höhlen und Plattformen arbeiten Sie sich stufenweise nach Osten bis ins Tal vor. Die Leoparden kann Indy nicht besiegen, aber mit ein paar Schüssen aus dem Revolver verscheuchen.

Höhle **FREIHACKEN**

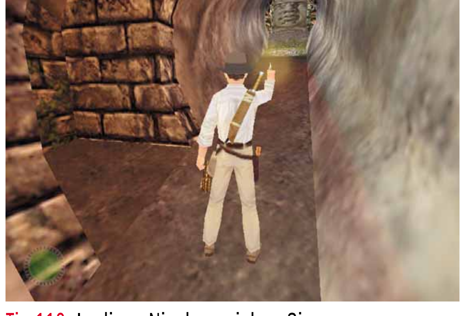
TIP 108: Unten folgen Sie dem Fluß, bis Sie zu einer Steinplatte im Boden gelangen. Treten Sie probeweise darauf – Sie brauchen ein schweres Gewicht. Im Osten legen Sie mit der Machete eine Höhle frei.

Über die **STATUE**

TIP 109: Indy folgt dem Hang und den Stufen zu einem Säulensaal. Geradeaus führt eine Treppe nach oben. Mit der Peitsche schwingt Dr. Jones auf die Statue und springt auf den Sims. Eine Treppe höher läßt sich ein Steinblock in die Wand schieben.

Dem Stein **AUSWEICHEN**

TIP 110: Nun läuft Indy die Rampe nach oben, bis er eine Druckplatte auslöst. Rennen Sie daraufhin nach unten los, und verstecken Sie sich in der Nische rechts vor dem rollenden Stein. Außen schieben Sie den Kopf auf die Druckplatte. Betreten Sie dann wieder die Höhle.



Tip 110: In diese Nische weichen Sie aus.

TIP 111: Der Weg geht nach Westen über die Brücke. Lassen Sie sich rechts nach unten fallen, und laufen Sie nach draußen.

ZWEITE *Höhle*

Dort ist der Eingang zu einer zweiten Höhle.

Indy **RENNT**

TIP 112: Im Wasserbecken zieht Indy einen Schalter, im zweiten Saal schiebt er den Block bis ganz zur Wand. Betreten Sie die Druckplatte auf der Rampe, und rennen Sie zurück in den Saal. Schieben Sie den Kopf nach außen und dann ganz auf die Druckplatte.

Stufenweise **ABWÄRTS**

TIP 113: Durch die Höhle gelangen Sie zurück zur ersten Brücke, dann laufen Sie nach Norden zur nächsten Höhle. Die Peitsche bringt Sie über den Abgrund. Springen Sie vorsichtig stufenweise durch die Felsenge, und hangeln Sie sich im nächsten Raum am obersten Absatz entlang nach Westen.

BECKEN *leeren*

TIP 114: Im Saal mit dem Wasserbecken tauchen Sie durch das Loch in der Wand mit dem Wasserfall. Im schmalen Kamin geht es von Absatz zu Absatz nach oben, wo Indy den Knopf drückt. Kehren Sie auf dem gleichen Weg nach unten zurück.

Becken **FLUTEN**

TIP 115: Das Steingesicht schieben Sie in das Loch in der Außenwand. Der zweite Block gehört vor die Wand, an der vorher der Wasserfall war. Dort steigen Sie die Steinstufen nach oben. Drücken Sie den Knopf erneut.

Den **GRASHANG** *hoch*

TIP 116: In einer Kammer im Westen führt eine Leiter weiter zur dritten Brücke. Folgen Sie dem grasigen Hang nach oben bis zu einem überwucherten Durchgang. Dahinter schwingen Sie an der Peitsche über den Abgrund. Im Trümmersaal laufen Sie nach unten links und öffnen die Tür durch Knopfdruck.

Klettern **AUF ZEIT**

TIP 117: Speichern Sie ab, bevor Sie den Knopf rechts neben der Tür betätigen. Denn jetzt muß Indy schnell sein: Links neben der Kapelle kann er sich an einem Steinblock nach oben ziehen. Es folgt ein Sprung nach rechts auf das Dach, und weiter geht's zum Höhleneingang. Indy läuft nach rechts und klettert über die Absätze bis zur Riesenfratze. Ein letzter Sprung über die Zunge bringt ihn zur Tür.



Tip 117: Klettern Sie auf die Zunge der Steinfratze, und springen Sie zur Tür, bevor die zufällt.

Statue **UMWERFEN**

TIP 118: An der Schlucht werfen Sie die Statue durch Drücken um. Gehen Sie zurück nach unten und über die Brücke. Am nächsten Abgrund hilft wieder die Peitsche weiter. Klettern Sie über die Steinblöcke nach oben, und laufen Sie ins Freie.

In die **PYRAMIDE**

TIP 119: Steigen Sie die Stufen der Pyramide nach oben, wo Sie die Statue nehmen. Innen angekommen, läßt Indy sich von der Kante der Schlangensäule hängen und vorsichtig nach unten fallen.

Schalen **ANZÜNDEN**

TIP 120: Öffnen Sie zuerst die Nordtür, indem Sie die beiden Schalen mit dem Feuerzeug anzünden. Dann wiederholen Sie die Prozedur an der Südtür.

Drittes **ARTEFAKT**

TIP 121: Mit Hilfe von Taklits Artefakt machen Sie sich unsichtbar und treten auf die Druckplatte im nördlichen Gang. Rennen Sie dann direkt zum Ende des Südgangs, klettern Sie auf den Block, und nehmen Sie das dritte babylonische Artefakt.

Endgegner **AUFSPIESSEN**

TIP 122: Damit können Sie an den Fliesen mit dem geflügelten Wesen nach oben schweben. In den Ecken des Balkons lösen Sie mit den Aufzügen Stahlnadeln im Boden aus; die müssen die Riesenschlange mehrmals erwischen, damit sie endgültig den Geist aufgibt. Schweben Sie dann an der freigewordenen Plattform nach außen.



Tip 122: Ob Sie die Schlange getroffen haben, erkennen Sie an den sprühenden Funken.

Pudhovkin

TIP 123: Indy klopft an die Tür und wird von der Wache verhöhnt. Steigen Sie aufs Bett, und öffnen Sie das Vorhängeschloß.

Wache AUSTRICKSEN
TIP 124: Nun klopfen Sie erneut an die Tür und klettern dann schnell über das Bett in den Luftschacht. Wenn die Wache um die Ecke biegt, rennen Sie durch die Tür und sperren den Russen ein.

AB-LENKUNGS-MANÖVER
TIP 125: Öffnen Sie im Gang die erste Tür links. Nachdem Sie die Maschine per Hebel angeworfen haben, rennen Sie sofort zurück auf den Gang. Betreten Sie durch die zweite Tür links das hintere Zimmer. Weil die Wache abgelenkt ist, können Sie Taklits Artefakt vom Schreibtisch nehmen.

AUSRÜSTUNG zurückholen
TIP 126: Damit geht es ins Lager. Indy macht sich unsichtbar und läuft an der Wache vorbei nach hinten. Im nächsten Raum findet er seine Ausrüstung wieder.

KISTEN schieben
TIP 127: Zurück im Lager, schiebt Indy die einzelne rote Kiste nach Westen. Dann klettern Sie darauf und ziehen und schieben die helle Kiste zwei Felder nach Süden. Von dieser Box aus können Sie sich mit der Peitsche über das Eisenrohr in die obere Etage schwingen.

Tip 127: Indy schiebt die Kiste nach Westen.

TIP 128: Laufen Sie zur Westtür. Im Bug steigen Sie die Leiter nach oben und nehmen Urgons Artefakt vom Schreibtisch.

An DECK
TIP 129: Via Lager gelangen Sie zu den beiden Osttüren. Nehmen Sie die rechte. Im mittleren Raum läßt sich die verrostete Wand mit Urgons Artefakt sprengen. Steigen Sie eine Etage nach oben. Am Ende des Gangs führt eine weitere Leiter an Deck.

Kapitän BELAUSCHEN
TIP 130: Direkt neben der Luke ist eine weitere rostige Wand, die das Artefakt zum Einsturz bringt. Die nächste Leiter führt auf die Brücke des Schiffs. Nach der Unterhaltung nehmen Sie das dritte Maschinenteil aus der dunklen Nische hinter Indy.

KRAN steuern
TIP 131: Steigen Sie nun wieder alle Leitern nach unten in den zweiten Lagerraum. Mit Hilfe der Steuerkonsole wird der Haken über den Block mit dem Kristall manövriert (zweimal den linken Knopf, fünfmal den mittleren, zweimal den rechten). Dann kann Indy mit Azerims Artefakt nach oben schweben.

KURBEL finden
TIP 132: Durch die Tür gelangen Sie in den Maschinenraum. Springen Sie nach unten, und betätigen Sie den Hebel. Die Leitern bringen Sie bis nach ganz oben, wo Sie hinter der Tür eine Kurbel finden.

FLUCHT im Boot
TIP 133: Kämpfen Sie sich wieder bis zum Deck vor. Am Heck des Schiffs befindet sich ein Rettungsboot, das Sie mit der Kurbel zu Wasser lassen.

Meroe

HYÄNEN jagen
TIP 134: Fahren Sie mit dem Jeep geradeaus zum eingestürzten Mineneingang in der größten Pyramide. Nach dem kurzen Gespräch kommt der spaßigste Part dieses Levels: Hyänen überfahren! Dazu kurven Sie mit dem Jeep über die Dünen, bis alle Hyänen im Umkreis erlegt sind. Wenn Sie alle erwischt haben, ertönt eine kurze Melodie, sobald Sie aus dem Jeep klettern.

SCHUPPEN sprengen
TIP 135: Den Schuppen im Westen hinter der großen Pyramide sprengt Indy auf, indem er durchs Fenster auf den Dynamitstapel schießt. Von drinnen nimmt er dann die Kette und den Eimer mit.


Tip 135: Vom Fenster aus kann Indy auf das Dynamit schießen, um so den Schuppen aufzusprengen.

TIP 136: Im Süden entdeckt Indy eine Grube; die Gleisbrücke ist allerdings zerstört. Ein Junge bietet Ihnen an, hinüberzuklettern, wenn Sie ihm eine Uhr besorgen.

In die GRUBE
TIP 137: Reparieren Sie den Generator am Grubenrand mit der Kette, und ziehen Sie am Hebel. Auf den Schaufeln des Lifts fahren Sie nach unten, wo Sie der umgestürzten Lore ein Rad abnehmen. Die Leiche in der Grube hat die Taschenuhr. Hüpfen Sie auf die Aufzugsschaufel, und springen Sie mit Anlauf ab, sobald sie sich oben zu neigen beginnt.

Uhr gegen AUGE
TIP 138: Folgen Sie dem Gleis nach links, und geben Sie dem Jungen die Uhr. Sie erhalten ein Kristallauge. Damit geht es zurück zum Schuppen und an der Pyramidenwand bis zum Eingang nach oben.

PYRAMIDEN-Kletterer
TIP 139: Im Gang springen Sie über die Fallgrube, dann sprengen Sie die Wand mit Urgons Artefakt. Der Block läßt sich nach rechts ziehen; steigen Sie über ihn an die Pyramidenwand, und klettern Sie bis zum Knopf. Der öffnet den oberen Pyramideneingang.

BRUNNEN reparieren
TIP 140: Nachdem Sie das Bauwerk betreten haben, nehmen Sie die Abzweigung nach links. Am Brunnen klettern Sie rechts auf den Absatz und benutzen den Eimer, um den Mechanismus in Gang zu setzen.

Zur SPITZE
TIP 141: Laufen Sie zurück zur Abzweigung und diesmal geradeaus. An der nächsten Gabelung klettern Sie rechts eine Ebene nach oben. Drehen Sie sich um, und springen Sie auf den gegenüberliegenden Absatz.

FALLE nutzen
TIP 142: Dort folgen Sie dem Gang, bis Sie eine brüchige Wand mit dem Maschinenteil knacken können. Die Falle überwinden Sie, indem Sie den rechten Knopf drücken und auf den gefallenen Block springen.

ERSTE Linsenkammer
TIP 143: Am Ende des Ganges führen rechts Absätze und Leitern bis ganz nach oben. Bei der Abzweigung liegt rechts die erste von insgesamt vier Linsenkammern. Zünden Sie das Holz mit dem Feuerzeug an.

Unter dem SARKOPHAG
TIP 144: Der Gang neigt sich wieder nach unten. Halten Sie sich rechts, bis Sie den Sarkophag mit dem Knopf erreichen. Der öffnet einen Durchgang, den Indy kriechend passieren kann. Ziehen Sie sich rechts hoch, und folgen Sie dem Gang bis zum Abgrund.

Schneller SPRUNG
TIP 145: Nach einem Sprung auf die andere Seite drückt Indy den Knopf und setzt schnell wieder

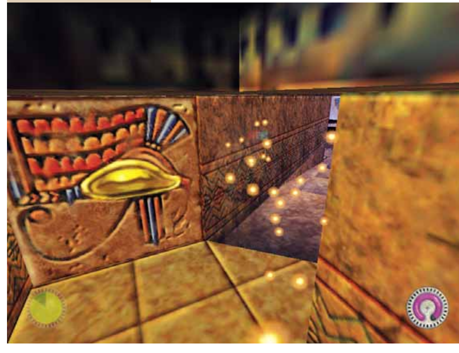
zurück. Lassen Sie ihn den Block in der Nische zu sich herziehen. Jetzt kann er vom oberen Absatz aus an der Wand zur anderen Seite hangeln.

ZWEITE *Linsenkammer*

TIP 146: Im rechten Raum klettern Sie auf die Sarkophage und durch das Loch in der Decke. Hinter der Tür ziehen Sie sich auf die rechte Grabkammer und springen auf das Dach der zweiten Gruft. Durch ein Deckenloch geht es weiter nach oben bis zur zweiten Linsenkammer; zünden Sie wieder den Holzstoß an.

AUGE *überlisten*

TIP 147: Laufen Sie zurück nach unten zum Raum mit den Sarkophagen. Das Auge am Ende des Ganges überlisten Sie, indem Sie sich per Maschinenteil unsichtbar machen.



Tip 147: Unsichtbar kommt Indy am Auge vorbei.

TIP 148: Die hintere Wand der Grabkammer sprengt Urgons Artefakt. Dann steigen Sie im Inneren des Kamins an der linken Steinreihe nach oben. Nehmen Sie

GRÄBER *erklettern*

die Treppe rechts, und drücken Sie den Knopf vor der Fallgrube. Sobald das Loch geschlossen ist, ziehen Sie sich an der Kante nach oben.

DRITTE *Linsenkammer*

TIP 149: Der nächste Knopf öffnet eine Zwischentür. Fahren Sie schnell mit den Aufzügen am Ende des Gangs nach unten, und ziehen Sie sich an der Kante hoch. Mit dem dritten Artefakt schweben Sie von hier aus in die dritte Linsenkammer. Das Feuerzeug leistet einmal mehr gute Dienste.

Über den **GLEISEN**

TIP 150: Kehren Sie zurück bis zum Abgrund, an dem Sie hinüberhangeln können. Laufen Sie dann nach rechts, und sprengen Sie sich rechter Hand durch zwei brüchige Wände. Der Weg führt nach unten bis über einen Saal, in dem Lorengleise verlegt sind.

Indy **HANGELT**

TIP 151: Dort springen Sie auf die andere Seite. Hangeln Sie dann nach links. Ziehen Sie den Block zur Seite, und klettern Sie darüber auf die nächste Ebene.



Tip 151: Hangeln Sie über den Gleisen nach links.

TIP 152: Es folgt ein Sprung nach links in den Gang mit den Spinnweben. Eine Leiter führt nach oben. Indy wechselt auf die andere Seite und nimmt das Bündel Feuerholz mit.

VIERTE *Linsenkammer*

TIP 153: Nun lassen Sie sich nach unten fallen und klettern wieder bis an die Spitze der Leiter. Diesmal hängen Sie von der Kante und fallen bis zum nächsten Sims nach unten, um nach links zum nächsten Absatz zu hangeln. Mit der Peitsche geht's in den letzten Linsenraum. Dort stellen Sie erst das Holzbündel ab und zünden es dann an.

Zurück ans **TAGESLICHT**

TIP 154: Verlassen Sie anschließend die Pyramide, indem Sie gleich zurück im Gang eine brüchige Wand aufsprengen. Inzwischen ist der Feind da; den Aufmarsch der Russen zerstreuen Sie am besten per Jeep.

STATUEN *entdecken*

TIP 155: Wenn die Gegend sicher ist, folgen Sie zu Fuß dem Lichtstrahl aus jeder Pyramide, bis eine Statue aus dem Sand auftaucht. Beim gelben Strahl müssen Sie vorher einige Steinblöcke beiseite schieben.

Das **AUGE** *hilft*

TIP 156: Setzen Sie das Edelsteinauge in jede Statue, und nehmen Sie es wieder heraus. Nach dem vierten Mal sollte sich die Tür in der großen Pyramide öffnen. Der Weg in die Mine ist frei.

LORE *reparieren*

TIP 157: Vom Heck des Jeeps nehmen Sie den Reservekanister mit. Im Inneren der Pyramide füllt Indy die schiefe Lore mit Benzin und setzt das Rad ein. Dann beginnt die Fahrt in die Minen.

König Salomons Minen

SICHERUNG *mitnehmen*

TIP 158: Indy fährt bis zur großen Kammer im Osten und entnimmt der Holzkiste auf der Draisine eine Sicherung. Weiter geht die Fahrt bis zum Raum mit der Holzhütte, die das Stellwerk enthält.

ANZEIGE *aktivieren*

TIP 159: Innen setzen Sie die Sicherung hinter der Anzeigetafel ein, um den Strom einzuschalten. Ziehen Sie dann die Hebel für die Weichen 1 und 3.

Unter Rohren **DUCKEN**

TIP 160: Während Sie mit der Lore unterwegs sind, können Sie mit der Taste C unter Metallrohren den Kopf einziehen – so nehmen Sie keinen Schaden.

RÜCKWÄRTS *zum See*

TIP 161: Im Raum kurz hinter Weiche 3 halten Sie ein Stück nach der Vereinigung der drei Gleise. Fahren Sie dann rückwärts, bis Sie durch das Tor in der Ostwand in einen Saal mit See gelangen. Dort hüpfen Sie über die Kisten und schwingen sich per Peitsche in eine Kammer, wo der Pyramidenschlüssel wartet.

Tip 161: Rückwärts fahrend gelangen Sie zum See.

Indy und die **ÖLKANNE**

TIP 162: Fahren Sie zurück zur Schaltzentrale, um Weiche 2 zu verstellen. Im nächsten Raum sprengen die Russen ein Gitter; dahinter finden Sie den Messingschlüssel. Den benutzen Sie in einem Lagerraum im Westen; aus dem Schrank nehmen Sie die Ölkanne mit.

Russen **UMLEITEN**

TIP 163: Indy fährt zu Weiche 4 und schmiert sie mit Hilfe der Ölkanne. Im Stellwerk zieht er Hebel Nummer 4. Nachdem die Russen ausgeschaltet sind, ist die Kammer hinter Weiche 4 sein Ziel.

BLAUER *Edelstein*

TIP 164: Zu Fuß laufen Sie bis zur eingestürzten Brücke und schwingen per Peitsche über den Abgrund. Links gibt es eine zerstörbare Wand zu entdecken; dahinter ist der blaue Edelstein versteckt.

GEHEIMER *Eingang*
TIP 165: Zurück in der Lore, fahren Sie zum nächsten Raum, in dem sich einige Kisten stapeln. Auf dem linken Holzsteg können Sie die große Kiste zur Seite schieben. Schießen Sie aus sicherer Entfernung auf das Dynamit, um eine Höhle freizusprengen.

ROTER *Edelstein*
TIP 166: Am Abgrund hüpfen Sie auf die schmale Plattform und weiter auf die andere Seite. Nehmen Sie den roten Edelstein vom Sockel, und springen Sie in das Loch. Kehren Sie zurück zu den Schienen.

GRÜNER *Edelstein*
TIP 167: Die Lore bringt Indy zum Wasserbecken, und er taucht durch das Loch. Halten Sie sich links, bis Sie in einem Raum mit Sarkophagen auftauchen können. Klettern Sie hier über die Absätze nach oben, und springen Sie durch den Durchgang. Mit dem dritten Edelstein geht es dann mit einem gewagten Sprung ins Wasser und zurück zur Lore.

PYRAMIDE *aktivieren*
TIP 168: Fahren Sie wieder in den großen Saal im Osten. Über den Holzsteg gelangen Sie zu Fuß in eine Kammer mit mehreren Gerüsten. Dort stecken Sie den Pyramidenschlüssel in den Steinsockel.


Tip 168: Fahren Sie an schießenden Russen vorbei.

TIP 169: Danach klettern und springen Sie über die Mittelsäule und die Gerüste zu den Nischen, wo Sie den farblich passenden

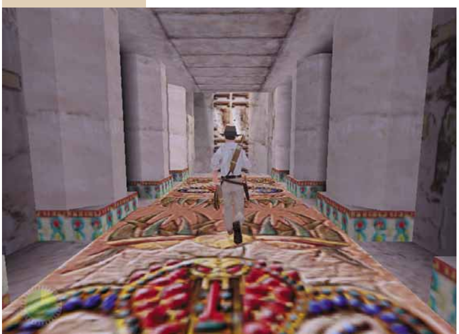
EDELSTEINE *einpassen*
Edelstein benutzen. In der Basis der Steinsäule findet Indy schließlich eine Kammer und betätigt den Hebel. Folgen Sie unten dem Gang.

Nubs Grabkammer

Hinein ins **GRAB**
TIP 170: Über die Blöcke erreichen Sie springend die Kante in der Wand. Hangeln Sie nach rechts, und lassen Sie sich in den Gang fallen. Im Säulenraum führt der Weg rechts nach unten. Klettern Sie im nächsten Saal rechts über die Trümmer.

STATUE *wegziehen*
TIP 171: Links neben der verschlossenen Tür können Sie die Statue wegziehen. Der Vorhang dahinter läßt sich mit der Machete zerschneiden. Springen Sie über die Schlucht, und folgen Sie dem Gang zu einem Hebel. Der öffnet den Weg zu einem Raum mit Gitterboden.

TIP 172: Rennen Sie über das Gitter, und zerschneiden Sie die nächste Tapete. Den Block zieht Indy drei Felder zu sich her, um den weiteren Weg frei zu machen.


Tip 173: Springen Sie über die wippenden Bodenplatten.

TIP 173: Im Raum mit dem wippen-

WIPPENDER *Boden*
den Boden springen Sie über die Achsen auf die nächste Plattform. Über die Vorsprünge links und rechts sowie eine Leiter im Dunkeln gelangen Sie nach oben.

THEATER *erklettern*
TIP 174: Die Pyramide in der Mitte des Theaters trägt auf der Rückseite einen Knopf, der die Statue ausfährt. Laufen Sie durch den Eingang und in die Nische links hinten. Mit Hilfe der Peitsche klettern Sie nach oben.

Seitliche **PLATTFORM**
TIP 175: Auf dem Dach kann Indy rechts auf einen Steinblock steigen. Dann springt er nach links auf das zweite Gebilde. Wenn Sie am rechten Rand nach unten sehen, können Sie einen metallenen Vorsprung erkennen. Lassen Sie sich vorsichtig an der Kante hinunter auf diese Plattform.

ARM *ab*
TIP 176: Mit der Peitsche läßt sich von hier aus der Arm der Statue abschlagen. Springen Sie nach unten, und nehmen Sie ihn mit. Laufen Sie zurück zum Säulenraum. Der wimmelt inzwischen vor Russen; die Maschinenpistole ist hier sehr nützlich.

Arm **ÖFFNET** *Tür*
TIP 177: Laufen Sie rechts nach unten und weiter zu der großen Tür. Mit dem Arm läßt sie sich jetzt öffnen. Dahinter treffen Sie mechanische Gegner. Die explodieren bei ihrem Ableben – halten Sie also Abstand!

Nach oben **SCHWEBEN**
TIP 178: Zwischen der mittleren Säule und der linken Wand befindet sich ein Schwebekristall; fliegen Sie mit Azerims Artefakt zur oberen Kante. Drehen Sie sich um, und springen Sie über die Säulen auf die andere Seite. Folgen Sie dem Weg nach links; Sie finden einen Knopf, den Sie zweimal drücken.

VOLODNIKOV *flieht*
TIP 179: Die Russen erledigen Sie am besten von oben mit dem Gewehr. Steigen Sie dann die gerade geöffnete Treppe hinunter. Nachdem Volodnikov das Zahnrad genommen hat, flüchtet er vor Indy.

Russen **EINFANGEN**
TIP 180: Ziehen Sie einen der Blocks aus der Basis des mittleren Raums, und schieben Sie ihn in die Mitte des Gangs, so daß er unter dem Loch zu stehen kommt. Oben im verzierten Raum schieben Sie die Statue vor eine der beiden Türöffnungen. Jagen Sie nun Volodnikov in diese Kammer, und nehmen Sie ihm das Zahnrad ab.


Tip 180: Schieben Sie die Statue vor den linken oder den rechten Gang, und blockieren Sie ihn so.

TIP 181: Zurück im großen Saal, zer-

In die **SÄULEN**
schneidet Indy mit der Machete den Vorhang der Säule rechts neben der Treppe und zieht den Block zwei Felder nach außen. Klettern Sie darauf, und springen Sie in die Öffnung der anderen Säule. Der Knopf im unteren Gang öffnet ein Gitter.

AUFZUG *aufsperren...*
TIP 182: Laufen Sie in die Öffnung, aus der Sie den Block gezogen haben, und nehmen Sie im Raum darunter den Schlüssel. Der öffnet oben den Aufzug.

und abwärts **FAHREN**
TIP 183: Das Zahnrad müssen Sie in die Statue einpassen. Schieben Sie dann den Block in den Aufzug.

Schweben Sie wieder auf den Sims und laufen Sie darauf nach rechts unten. Per Peitsche kann sich Indy auf das Gegengewicht schwingen.

Kleine **SCHWIMMPARTIE**

TIP 184: Klettern Sie unten auf die Steinstreben und springen Sie darauf nach hinten, bis zum metallenen Laufsteg. Der führt zu einem Becken. Im Wasser tauchen Sie zu dem engen Durchgang; dahinter ist ein Hebel, der eine Statue auftauchen läßt.

BLITZE *vermeiden*

TIP 185: Über eine Kante an der hinteren Seite des Beckens kommen Sie aus dem Wasser. Springen Sie vom Metallsteg aus über den Kopf der Statue auf die andere Seite. Die Leiter führt in einen Raum mit elektrischen Entladungen. Weichen Sie nach der Zwischensequenz sofort in den Gang zurück!

VERSTECKT *halten*

TIP 186: Warten Sie eine Entladung ab, und laufen Sie dann schnell los. Verstecken Sie sich vor den Blitzen hinter Mauern. So gelangen Sie gegen den Uhrzeigersinn ans linke Ende des Raums. Mit der Peitsche kann Indy dort die nächste Ebene erreichen.

Raum **UMRUNDEN**

TIP 187: Den nächsten Abgrund überwinden Sie schwingend, dann laufen Sie am Innenrand neben dem Metallgitter nach rechts um die Ecke. Springen Sie über die Plattformen zu einer schiefen Ebene. Lassen Sie Indy hinunterrutschen, springen Sie im letzten Moment ab, und ziehen Sie sich am gegenüberliegenden Vorsprung hoch.

Blitzkugel **ANHEBEN**

TIP 188: Durch den Torbogen erreichen Sie einen Raum mit drei Statuen. Ziehen und schieben Sie die an das Loch in der Mitte heran. Dann kann Indy den Knopf in der hinteren Nische drücken.

STROM *abdrehen*

TIP 189: Hinter den Gittern befinden sich weitere Schalter; drücken Sie den goldenen einmal und den silbernen zweimal – der Strom ist aus. Kehren Sie nach unten zurück, und springen Sie ins Wasser.

Viertes **ARTEFAKT**

TIP 190: In der Mittelsäule ist eine Nische mit einer Leiter, die Indy ersteigt. Am oberen Ende der dreieckigen Stufen befindet sich Nubs Maschinenteil. Das benutzen Sie in der Nische am Fuß der Mittelsäule mit dem Schaltfeld, um eine Brücke auszufahren.

In der **GRABKAMMER**

TIP 191: Nun in den Aufzugsraum. Dort ziehen Sie den Block aus dem Lift und aktivieren ihn über die Schaltfläche rechts neben dem Gegengewicht. Oben den Sarkophag in der Mitte des Raums öffnen und Nubs Maschinenteil mit der erschienenen Tafel benutzen. Den Edelstein setzen Sie in die Bodenöffnung im Flügel des Saals. Der Robo erscheint.



Tip 192: Den Robo erledigen Sie über die Energiefelder.

TIP 192: Der vierte Endgegner ist nicht besonders schwierig. Achten Sie darauf, immer die Pyramide zwischen sich und ihm zu haben, damit er Sie nicht treffen kann. Laden Sie mit Nubs Teil über die Schaltfelder an den Wänden die Bodenplatten auf, und locken Sie den Roboter darüber. Nach sechs Schocks segnet er das Zeitliche.

ROBO *lahmlegen*

Ab nach **DRAUSSEN**

TIP 193: Klettern Sie dann auf die Pyramide und durch das Loch in deren Mitte nach oben. Über den erledigten Roboter können Sie den Sims auf der anderen Seite erreichen. Drücken Sie den Knopf, und folgen Sie dem Gang bis zum Treffen mit Sophia und Turner.

Turm von Babel

LAUFSTEG *senken*

TIP 194: Über die Metalleiter im Aufzugsschacht kommen Sie nach unten. Am hinteren Ende des Raums fährt ein Lift nach oben. Springen Sie vom Balkon herunter und in das Loch, in dem vorher der Lift war. Drücken Sie den Knopf, um den Laufsteg herunterzulassen. Gehen Sie dann nach unten.

Ganz nach **UNTEN**

TIP 195: Nach dem Geplänkel mit Turner läßt sich Indy rechts ins Wasser fallen. Durch die schmale Öffnung gelangt er in einen riesigen Schacht. Dort klettert er in den linken Durchgang.

Den **BLITZEN** *folgen*

TIP 196: Sobald der Blitzstrahl direkt vor Indy niederschießt, durchqueren Sie vorsichtig den Gang. Springen Sie über den Abgrund, und nehmen Sie beim Podest Nubs Maschinenteil an sich.

Indy **SCHWEBT**

TIP 197: Wieder im Schacht, folgen Sie dem Gang auf der gegenüberliegenden Seite. Indy öffnet die Tür per Knopfdruck, springt dahinter in den blauen Strahl und schwebt nach oben, bis er sich auf die Metallplattform links der Statue fallen lassen kann.

ZWEITES *Teil bergen*

TIP 198: Ersteigen Sie die Leiter, und nehmen Sie das Maschinenteil aus dem Kopf der Statue. Steigen Sie die nächste Leiter hoch, und springen Sie auf den schmalen Sims über der Statue. Mit der Peitsche gelangt Indy auf die andere Seite.

Über die **METALLSTREBEN**

TIP 199: Lassen Sie Jones im Uhrzeigersinn von Metallplatte zu Metallplatte springen, bis er in den blauen Durchgang hüpfen kann. Indy setzt über den nächsten Abgrund und schwimmt durch das Wasserbecken.

Tip 199: Indy muß über die Stahlstreben springen.

TIP 200: Drüben nehmen Sie Urgons Artefakt aus der Säule und setzen dafür Nubs Batterie ein. Warten Sie, bis sich die Achse direkt vor Ihnen gedreht hat, und sprinten Sie dann über die Metallräder in den Aufzug.

ARTEFAKT *einsetzen*

TIP 201: Der Lift fährt nach unten. Setzen Sie Urgons Teil in die zweite Säule. Fahren Sie dann mit dem Aufzug drei Etagen nach oben.

In luftiger **HÖHE**

TIP 202: Springen Sie auf den Metallsteg und von dort auf den Balkon links. Die lästigen Schweber erledigt die Maschinenpistole. Über eine weitere Metallstrebe hüpfen Sie nach links in einen Korridor. Rufen Sie den Aufzug, und fahren Sie ein Stockwerk nach oben.

TURNER *ausschalten* **TIP 203:** Immer wenn Turner sichtbar wird, beschießen Sie ihn mit einer möglichst kräftigen Waffe. Nach seinem Ableben nehmen Sie das Artefakt an sich.



Tip 203: Schießen Sie auf Turner, wenn er sichtbar wird.

TIP 204: Azerims Maschinenteil befördert Sie an einem der Flugkristalle auf die obere Ebene. Über eins der Löcher springen Sie in die Mitte. Taklits Teil macht Indy un-

Schutz vor **BLITZEN** sichtbar; dadurch kann er unbeschadet zu einem der Knöpfe hüpfen und die Blitzstrahlen abschalten.

Marduks **KOPF** **TIP 205:** Schweben Sie noch eine Etage höher. Dort tauschen Sie den Kopf Marduks gegen Azerims Artefakt aus. Durch die geöffnete Tür gelangen Sie an einen Lift, der Sie zur Metallstatue bringt.

MARDUK *beleben* **TIP 206:** Sobald Sie den Kopf einsetzen, ist die Figur vollendet. Folgen Sie Marduk. Klettern Sie auf den Absatz rechts, und setzen Sie Taklits Artefakt in die Maschine ein. Ziehen Sie dann am Hebel.

Aetherium

GROSS-EINKAUF **TIP 207:** Bevor Sie diese Mission beginnen, sollten Sie ihr restliches Geld in Heilmittel investieren. Auch ein paar zusätzliche Gegengifte und Munition für die Maschinenpistole empfehlen sich.

SCHWIMMEN *im Strom* **TIP 208:** Schwimmen Sie nach vorn aus dem Feld heraus. Lassen Sie sich an der Kante in den nächsten Quader hinunter. Von der linken Kante springen Sie ins westliche Ätheriumfeld und schwimmen zur Mitte.

WERKZEUG *finden* **TIP 209:** Der Gang mit den grünen Streben führt bis zu einem großen Raum. Springen Sie links auf die blaue Plattform. Dort nehmen Sie das Dimensionswerkzeug aus der Halterung.



Tip 209: Die farbigen Streifen unterscheiden die vier Ätherium-Tunnel, durch die Indy schwimmen kann.

TIP 210: Indy kehrt zurück ins Ätherium und schwimmt zum drehenden Ring. Er verläßt das Feld und springt zur südlichen Seite. Von hier aus geht es wieder zur Mitte; die Tunnelstreben sollten nun violett sein.

KRAFTFELD *öffnen* **TIP 211:** Am Ende des Wegs öffnen Sie das Kraftfeld mit dem Dimensionswerkzeug. Nehmen Sie alle Gegenstände an sich. Genauso verfahren Sie am Ende des roten Tunnels, den Sie durch das östliche Feld betreten können. Dann schwimmen Sie über den nördlichen Quader durch den blauen Pfad bis zum Energiefeld.

Treffen mit **MARDUK** **TIP 212:** Dieses Feld und auch gleich das nächste öffnen Sie mit dem Artefakt. Schwimmen Sie bis zum Ende des Ätheriumgangs, und folgen Sie dem nächsten nach oben. In der großen Halle begegnen Sie Marduk.

SPIEGEL *mitnehmen* **TIP 213:** Lassen Sie sich noch nicht auf einen Kampf ein. Statt dessen steuern Sie Indy nach rechts durch den blauen Durchgang. Schwimmen Sie im Feld nach unten. Halten Sie sich links, bis Sie an ein Kraftfeld kommen. Indy öffnet es per Dimensionsschlüssel und nimmt der Statue den Spiegel ab.

STRAHLEN *reflektieren* **TIP 214:** Zurück zu Marduk. Seine Energiebälle werfen Sie mit dem Spiegel auf ihn zurück. Sobald Marduk in die Höhe steigt und Indy von oben beschießt, laufen Sie die Rampe hinauf zum Balkon. Stellen Sie sich an den Rand und richten Sie den Spiegel direkt auf Marduk; wenn Sie richtig stehen, schwenkt Indy den Spiegel ein kleines Stückchen nach unten.



Tip 214: Mit dem Spiegel wehren Sie Marduks Energiekugeln ab und werfen sie auf ihn zurück.

PEITSCHE *aufladen* **TIP 215:** Nach fünf Treffern verschwindet der Dämon. Nehmen Sie das Herz, und setzen Sie es in die Halterung unten im Saal. Jetzt kann Indy die Peitsche an der leuchtenden Kugel aufladen.

TÜR *öffnen* **TIP 216:** Gehen Sie durch einen der blauen Durchgänge, und folgen Sie dem Gang, bis Sie auf eine zweite Kugel stoßen. Die bearbeitet Indy mit der Peitsche. Dann schwimmt er im runden Ätheriumfeld nach unten und landet auf der nächsten Ebene.

SOPHIA *befreien* **TIP 217:** Umrunden Sie den großen Schacht, und schlagen Sie dabei auf den drei Metallstegen nach den Kugeln. In der Nähe jedes Stegs finden Sie außerdem ein Ätheriumfeld. Dahinter öffnen Sie je ein Kraftfeld mit dem Dimensionswerkzeug und nehmen einen Edelstein mit. Wenn Sie alle drei Stege eingefahren haben, erscheint Marduk und verschmilzt mit Sophia.

STEINE *öffnen Türen* **TIP 218:** Schwimmen Sie über eine Ätheriumsäule zum Boden des Schachts. Hinter jedem der drei Felder an den Wänden befindet sich eine Metalltür, in die Sie jeweils den Edelstein einsetzen, der farblich zu den Wandstreben paßt. Hinter jeder Tür öffnen Sie anschließend das Kraftfeld mit dem Dimensionswerkzeug.



Tip 219: Auf dem Steinbogen schlägt Indy mit der Peitsche, die er zuvor aufgeladen hat, nach Marduk.

TIP 219: Wenn alle drei Durchgänge offen sind, klettern

Marduk **AUSPEITSCHEN** Sie in der Mitte des Raums auf den steinernen Bogen. Sobald Marduk auf Sie zufliegt, verpassen Sie ihm eins mit der Peitsche. Heilen Sie sich regelmäßig. Wenn Sie alle Ladungen aufgebraucht haben, müssen Sie per Ätheriumfeld zurück in den Raum mit der Kugel fliegen, um die Peitsche wieder zu laden.

FLUCHT *ins Freie* **TIP 220:** Nach fünf Treffern ist Marduk besiegt. Folgen Sie Sophia. Springen und klettern Sie über die Steinblöcke in Sicherheit. Keine Angst, trotz Erdbeben besteht für die Flucht kein Zeitlimit.

Zurück in Peru

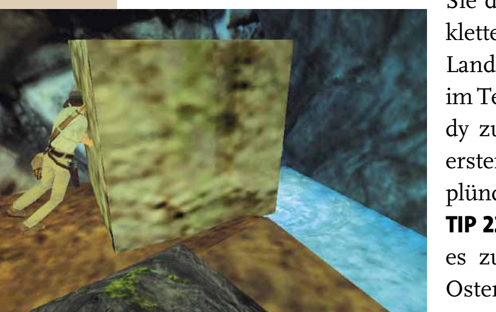
BOOT *bereitmachen* **TIP 221:** Wenn Sie für 2.500 Dollar die Schatzkarte kaufen, dürfen Sie den Extralevel spielen. Nehmen Sie das Schlauchboot vom Jeep, und benutzen Sie es am Wasser. Folgen Sie dem Strom bis zum ersten See.

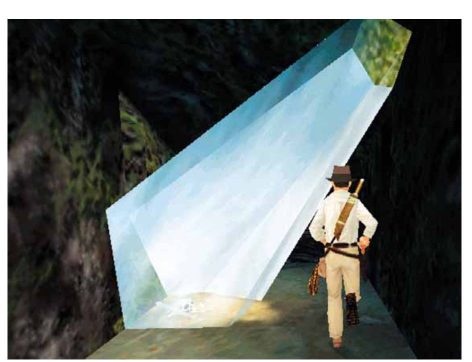
Kurze **KLETTERPARTIE** **TIP 222:** Links können Sie an einem Vorsprung anlegen. Indy klettert bis zur Höhle und rutscht die Rampe herunter; mit einem Sprung in letzter Sekunde erreichen Sie die andere Seite. Hier gibt's ein paar Heilpflanzen. Paddeln Sie dann zum Ende des Flusses.

Auf **TAUCHGANG** **TIP 223:** Dort steigt Indy an Land, nur um sofort wieder in den See zu springen. Er taucht durch die Öffnung im Westen, bis er in ein Höhlensystem gespült wird. Ein winziger Durchgang im Norden führt in eine Höhle, wo er sich an Land ziehen kann. Per Peitsche schwingt Indy über das Wasserbecken.

Es werde **LICHT** **TIP 224:** Im nächsten Raum zünden Sie die Schale an und springen ins Wasser. Am Boden ist durch den Feuerschein eine zugewachsene Öffnung zu erkennen, die Sie mit der Machete freihacken.

Bekannte **UMGEBUNG** **TIP 225:** Ziehen Sie sich am Ende des Kanals an Land, und schieben Sie den Block in den Abfluß. Tauchen Sie dann auf, und klettern Sie an Land. Sie landen im Tempel, den Indy zu Beginn des ersten Films geplündert hat.


Tip 225: Schieben Sie den Steinblock in den Abfluß.


Tip 226: Indy muß rechts am Lichtstrahl vorbeilaufen.

TIP 226: Dort geht es zunächst nach Osten und rechts unter dem Lichtstrahl hindurch. Der folgende Gang wimmelt nur so von Spinnen; halten Sie die Pistole griffbereit. Kriechen Sie bei der Kugel links durch den Spalt, und nehmen Sie den Schlüssel vom Sims.

TIP 227: Indy kehrt zum Becken zurück und springt

TÖDLICHE *Fliesen* auf die andere Seite. Im nächsten Raum geht er vorsichtig um die schwarzen Fliesen herum bis zum Podest. Von oben springt er an das Loch in der Wand. Der Steinschlüssel öffnet im Schloß an der linken Seite die Platte im Boden.

STAB *erbeuten* **TIP 228:** Laufen Sie abwärts nach Norden in den Raum mit den Skorpionen. Wenn Sie die Fackel anzünden, fällt die folgende Sprungpartie leichter. Steigen Sie auf den niedrigen Absatz, und erklettern Sie mit der Peitsche die nächste Säule. Indy springt auf die gegenüberliegende Seite und nimmt den Stock mit. Lassen Sie sich wieder zu Boden.

LOCH *in der Wand* **TIP 229:** Nun zurück zu dem Raum, in dem Sie den Schlüssel benutzt haben. Stecken Sie den Stab in das Loch in der Ostwand. Im Saal mit dem Fliesenboden ist im Osten ein schmaler Spalt, durch den Indy kriechen kann. Vorsicht vor den Pfeilen!

FALLEN *überspringen* **TIP 230:** Benutzen Sie die Peitsche, um nach oben zu klettern. Die ersten beiden Totenkopffliesen überspringen Sie, auf der dritten bleiben Sie stehen. In der großen Halle umlaufen Sie die Schlangen, steigen im Westen auf die Absätze und schwingen mit der Peitsche zu den Steinstufen.

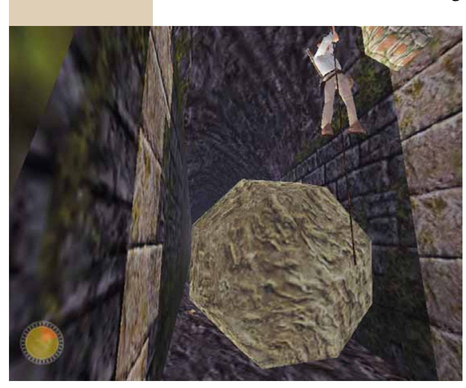
TREPPAUF **TIP 231:** Oben angekommen, ziehen Sie den Block ein Feld zur Seite. Klettern Sie dann über die Stufen ganz nach oben. Springen Sie an den Sims, und hangeln Sie nach ganz links. Indy läßt sich auf die Rampe fallen und springt im letzten Augenblick in den Durchgang. Ziehen Sie sich nach oben.

KUGEL *stürzen* **TIP 232:** Hüpfen Sie an den Sims gegenüber, lassen Sie sich fallen, und halten Sie sich am nächsten Sims fest. Hangeln Sie nach links in die Nische. Mit der Peitsche schlagen Sie nach der Statue. Nachdem die Kugel gefallen ist, springen Sie in den Schacht hinunter.

SCHNELLE *Sprünge* **TIP 233:** Hinter dem östlichen Durchgang ist schnelles Springen angesagt: Indy hüpft von Säule zu Säule bis in die Nische. Dann springt er an die Oberkanten der Steinblöcke und arbeitet sich nach oben.

SCHUTZ *vor der Kugel* **TIP 234:** Nehmen Sie die Statue vom Sockel, und rennen Sie schnell durch den Torbogen. Sobald die Kugel auf Sie zurollt, treten Sie nach hinten in die schützende Höhle. Sprinten Sie sofort los, wenn sich die Steinkugel über Ihnen befindet.

Rettung per **PEITSCHE** **TIP 235:** Jetzt hilft nur noch die Peitsche: Indy schwingt vom Baumstamm über den Abgrund. Der Gang endet an einer Felswand; stellen Sie sich auf die hellen Steinfliesen und benutzen Sie die Peitsche. Klettern Sie dann bis ganz nach oben, damit die Felskugel Sie nicht erwischt. Glückwunsch, Indy hat ein weiteres filmreifes Abenteuer überlebt! CS


Tip 235: Die Peitsche rettet Indy vor der Kugel.

Der Weg durch Laras Welt, Teil 1

Tomb Raider 4

Unser umfangreicher Reiseführer: Wir beschreiben Ihnen Schritt für Schritt den Weg durch Ägypten – inklusive Sehenswürdigkeiten, mythischen Monstern und Secrets.

Zweite Hälfte der Lösung ab 1. Januar auf www.gamestar.de/tomb4/loesung.htm

Das Action-Adventure Tomb Raider 4 von Eidos ist anfangs leichter als der knifflige Vorgänger, wird später jedoch mindestens ebenso schwer. Wir beschreiben im Verlauf der Lösung die Fundorte aller »Secrets« (Geheimverstecke), außer beim »Grab des Semerket«, wo es zwei Lösungswege gibt. Diese Lösung endet aus Platzmangel mit dem Katakomben-Level, den Rest finden Sie im nächsten Heft und vorab im Internet: www.gamestar.de/tomb4/loesung.htm

Angkor Wat

SCHÄDEL *holen*

TIP 1: Zu Beginn folgt Jung-Lara Croy durch die Höhlen in Kambodscha. Auf der linken Seite findet sie ihr erstes Secret in Form eines goldenen Schädels. Sie befolgt brav alle Anweisungen, taucht aber bei der ersten Sprungübung erst einmal ins Wasser, um sich den zweiten Schädel zu holen. Auch den nächsten Sprung verweigert sie und holt sich unten den dritten Goldkopf. Über die Schräge kommt sie wieder nach oben.



Tip 1: Rechts unten findet Klein-Lara einen Goldkopf.

Durch die **GEHEIMTÜR**

TIP 2: Sobald die beiden am tiefen Becken angekommen sind, springt Lara hinein und holt sich ein weiteres Geheimnis. Links vom Wasserfall steigt unsere Heldin aus dem Wasser, um mit dem Hebel die Brücke auszufahren. Nachdem Werner die Geheimtür geöffnet hat, legt Lara den Hebel am Ende der Leiter um. Eine zweite Brücke macht den Weg nach oben frei. Lara läuft den Weg rechts herum und greift sich den Schädel ganz hinten. Durch den Durchgang in der Nähe folgt sie Werner, bis sie links von der Stachelfalle wieder einen Goldkopf findet.

Noch ein **SCHÄDEL**

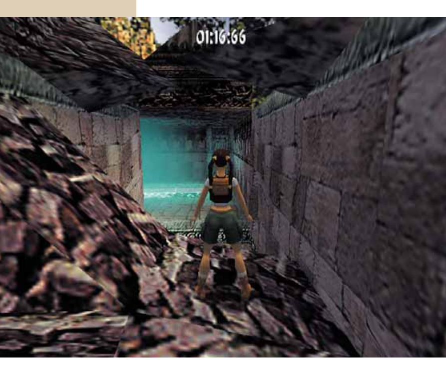
ZWEI *mögliche Pfade*

TIP 3: Draußen kriecht Miß Croft in die schmale Lücke und greift sich am Ende des linken Ganges ihren siebten Schädel. Der rechte Gang führt sie zum Rucksack und einem Hebel. Der große Raum im Freien birgt in der Ecke gegenüber der Stufen den achten Schädel, der Zugang zum »Pfad der Ketzer« gewährt. Wenn Lara weniger Köpfe gesammelt hat, geht es über den leichteren »Pfad der Tugend«. Am Ende des Tunnels kommen die beiden in einen großen Raum mit einem weiteren runden Tor. Rechts vom Eingang klettert Lara in eine Nische und kommt so nach oben. Mit Anlauf springt sie zum Seil und schwingt auf die andere Seite, wo sie den Hebel umlegt. Unten rutscht sie die Schräge hinab und erhält ihre letzte Lektion.

Wettlauf zur Iris

Vorsicht, **STACHELN**

TIP 4: Folgen Sie Werner, springen Sie über die nächsten drei Abgründe, und laufen Sie nach rechts in den Raum mit den beiden Türen. Durch die linke kommen Sie auf eine Hängebrücke, an deren Ende Sie mit einem Sprung auf einer Schräge landen. Springen Sie sofort wieder ab, um den Stacheln zu entgehen. Gleich nach dem Geröllhaufen ist rechts ein Durchgang in der Wand. Folgen Sie dem Weg, springen Sie über die beiden nächsten Abgründe, und klettern Sie durch den linken Durchgang.



Tip 4: Nach dem Geröll geht es sofort nach rechts.

Durch die **SCHWEINE-GRUBE**

TIP 5: Falls Werner vor Ihnen ist, müssen Sie durch die Grube auf die andere Seite, ansonsten können Sie die Brücke benutzen. Wieder durch den linken Durchgang geht es nun über die Stege, bis zu einer Grube mit Warzenschweinen. Wenn Sie zurückliegen, müssen Sie auch hier durch, anderenfalls kommen Sie durch den Durchgang rechts auf die andere Seite. Springen Sie durch das Loch im Felsen, und folgen Sie dem Weg bis zur blauen Kugel.

Grab des Seth

Dem **DIENER** *folgen*

TIP 6: Bei der ersten Fackel findet Lara die Schrotflinte. Der Durchbruch auf der rechten Seite weiter unten führt sie hinten rechts zu einem Secret oberhalb zweier Quader. Nach dem Tunnel hinter dem großen Medi-Pack bleibt der Diener vor einer Tür stehen. Wenden Sie Ihre Heldin nach rechts, und

springen Sie unten in die Sandgrube. Rechts ist das nächste Secret. Wieder oben, greift Lara zuerst in das Loch auf der rechten Seite und anschließend in das gegenüber. Danach läuft sie wieder nach unten und holt sich das erste Teil vom »Auge des Horus«.

AUGE *am Siegel einsetzen*

TIP 7: Folgen Sie dem Diener bis zu einem Seil, an dem Sie nach links zum nächsten Geheimraum schwingen. Rechts herum kommen Sie über den ganzen Raum. Sammeln Sie alles ein, und springen Sie dann zum Durchgang auf der anderen Seite. Am Ende des Gangs rutscht Miß Croft rückwärts die Schräge hinab und holt sich die Uzis. Zurück im zentralen Raum steigt Lara die Treppe hinab und wartet, bis ihr Führer die Falle deaktiviert hat. Nun kann sie sich den zweiten Teil des Auges holen. Durch Kombination der beiden Teile am Siegel des riesigen runden Tores bricht dieses zusammen.



Tip 7: Warten Sie, bis die Falle entschärft wurde.

Noch zwei **SECRETS**

TIP 8: Im Raum mit der halb verschütteten Sphinx klettert Lara nach unten und steigt dann die Leiter links von der riesigen Statue hinauf. Oben legt sie den Hebel um, damit sich am Fuß der Leiter die Tür zu einem Secret öffnet. Von da oben kann sie auch auf den Kopf der Halbkatze springen und in einer kleinen Nische ein weiteres Geheimnis entdecken.

Tür für den Führer **ÖFFNEN**

TIP 9: Danach klettert Lara wieder bis fast zum Eingang des Raumes und läuft durch den Gang rechts. Am Ende des nächsten Raums nimmt sie die linke Route im schmalen Gang. Im Raum mit der grünen Statue hält sie sich links und läuft bis zum Zugseil nach oben. Wenn sie daran zieht, öffnet sich die Tür für den Führer, der im Raum unter ihr das Öl entzündet. Dann geht's, ohne ein anderes Feld zu berühren, über die erleuchteten Bodenplatten, so daß alle Fackeln über der Tür gegenüber angehen – der »Zeitlose Sand« gehört Ihnen.



Tip 9: Berühren Sie auf keinen Fall ein inaktives Feld.

SPHINX *wird sandfrei*

TIP 10: Durch das Gitter kommen Sie wieder in die Halle mit der Sphinx, wo Sie unten links durch die Höhle laufen. Ihr Führer öffnet Ihnen und haut ab. Schicken Sie Ihre Heldin zur Statue, der sie die Sanduhr in den Schoß legt. Daraufhin wird die verschüttete Sphinx vom Sand befreit, und Lara kann durch deren Mund krabbeln, wobei sie sich ducken muß.

Grabkammern

HAND *holen und verwenden*

TIP 11: Springen Sie im richtigen Moment nach oben in die Nische, und holen Sie sich das Medi-Pack. Der Hebel setzt einen Countdown in Gang, während dessen Lara die »Hand des Orion« hinter dem Gitter aufsammeln und dann sofort nach links in den Durchgang springen muß. Durch die Stachelfallen hüpfend, kommt sie zu einem Loch im Boden, an dessen Ende sie die Hand in das Schloß steckt. Dadurch verschwinden die Stacheln im folgenden Raum.

STATUE *verschieben*

TIP 12: Nun hechtet Lara in den gegenüberliegenden Gang. Sie läuft am Sarkophag vorbei in den Raum mit der Statue. In der linken hinteren Versenkung ist ein Secret. Zurück am Sarkophag holt Lara das »Amulett des Horus« und rennt wieder zum Raum mit dem Secret. Die Statue läßt sich auf die farbige Bodenplatte verschieben. Dadurch öffnet sich hinter dem rechten Sarg ein Durchgang.



Tip 12: Die richtige Markierung ist einfach zu erkennen.

MUMIE *ausmanövrieren*

TIP 13: Lara lockt die unverwundbare Mumie aus ihrem Grab, springt über sie hinweg durch die Öffnung und dann nach links hinunter. In der großen Höhle läuft sie zu den Steinstufen vorm unteren Eingang. Links herum findet sie auf halber Höhe rechts ein Loch. Oben läuft Miß Croft zur erleuchteten Leiter und klettert, bis sie die »Goldene Schlange« erreicht. Vor den Mumien rettet sie ein beherzter Sprung in die Nische in der Wand. Unten angekommen, rennt sie nach links hinten, damit der Sand sie durch eine Öffnung in der Decke hebt. Weiter geht's zur Steintreppe. Dort läuft Lara über die Brücke durch das goldene Tor und die Treppen nach oben.

Zur **SCHLANGE**

Raum wird **GEDREHT**

TIP 14: Im langen Raum springt Lara aus dem Stand nach links auf den Vorsprung. Das Secret in der Nische darüber erreicht sie nur mit genügend Anlauf. Nun rutscht sie nach unten und klettert bis zum sternförmigen Siegel hoch. Über den Block darüber gelangt sie zu einer Nische mit Hebel. Der öffnet eine Tür unterhalb der Öffnung, durch die Sie in den Raum gekommen sind. Laufen Sie dort hindurch, und legen Sie den Hebel um. Dadurch dreht sich der ganze Raum. Nun ren-

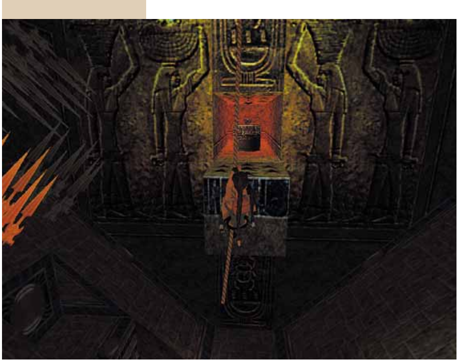


Tip 14: Hinter der Brücke finden Sie einige Extras.

nen Sie zurück und lassen sich in das Loch im Boden fallen. Sammeln Sie die »Hand des Sirius« ein.

Hand ins **SIEGEL**

TIP 15: Über eine Leiter kommt Lara wieder in den großen Raum und springt an den Stacheln vorbei zur Öffnung links gegenüber. Das Zugseil am Ende der Leiter dreht alles wieder zurecht. Durch das offene Gitter flüchtet Miß Croft zurück in den Zentralraum. Dort setzt sie ihr neuestes Artefakt ins Siegel ein. Ein Seil fällt daraufhin hinter ihr von der Decke. Sie schwingt damit zum »Skarabäus« und steckt ihn ein.



Tip 15: Mit viel Schwung zum nächsten Artefakt.

Vor **MUMIE** *fliehen*

TIP 16: Hinter dem Podest geht es zurück zur Höhle. Die mutige Archäologin läuft durch den unteren goldenen Eingang und setzt die beiden Artefakte in die dafür vorgesehenen Schlösser. Durch stetes im-Kreis-laufen entkommen Sie der unverwundbaren Mumie, bis der Sand Sie nach oben getragen hat.

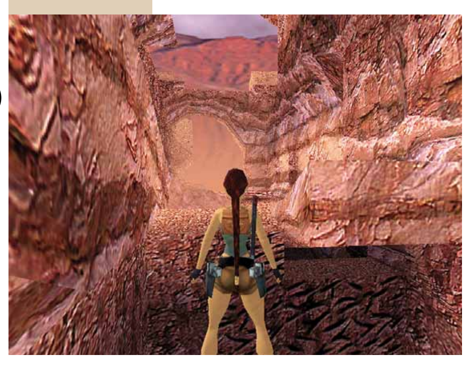
Tal der Könige

In den **JEEP**

TIP 17: In der Höhle rechts vom Tempeleingang finden Sie ein Secret. Ein weiteres erreichen Sie mit einem diagonalen Sprung über den Felsen vor der linken Höhle. Nachdem Sie die Schlüssel eingesammelt haben, können Sie in den Jeep einsteigen.

Das Ende des **LEVELS**

TIP 18: Das letzte Secret finden Sie unter der Brücke mit dem Schützen. Lassen Sie an der Kante die Handlungstaste kurz los, bis sich die Archäologin nur noch mit den Fingern festhält, und krabbeln Sie in das Loch. Per Jeep folgen Sie dann weiter dem Weg bis in die düstere Höhle.



Tip 18: Rechts unter der Brücke liegen einige nützliche Gegenstände versteckt.

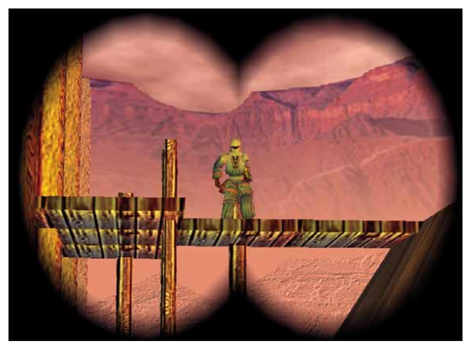
KV 5

Immer **HÖHER** *klettern*

TIP 19: Am Ausgang zur zweiten Lichtung verbirgt sich rechts in einer erhöhten Nische ein Geheimraum. In der Mitte des rechten Gerüstes ist ein Loch, durch das Lara hochsteigt. Rechts hinter dem Quader findet sie ein weiteres Secret, bevor sie direkt an der Ecke auf die nächste Etage springt. Mit dem Seil geht's im Schwung auf die Brüstung gegenüber. Der Hebel läßt sich mit einem kleinen Sprung betätigen.

Durch den **TUNNEL**

TIP 20: Fahren Sie mit dem Wagen durch den Tunnel nach oben, wobei Sie den Kugeln ausweichen.



Tip 20: Fahren Sie mit dem Jeep einfach flott unter dem überraschten Bösewicht hindurch.

Droben steigen Sie aus und ziehen sich in das Loch, aus dem die letzte Kugel gerollt kam. Vor der breiten Abfahrt ist ein L-förmiges Loch, in das Sie hinunterklettern können. Folgen Sie immer weiter Ihrem treulosen Freund, bis Sie schließlich in eine weitere Höhle kommen.

Tempel von Karnak

Zum **OBELISK**

TIP 21: Über die Felsen kommt Lara an einen blau erleuchteten Obelisken. Sie läuft durch das mittlere der drei linken Tore und springt in das Loch im Boden. Der ganze Bereich ist ein Secret. Wieder draußen, lenken Sie Ihre Heldin Richtung Westen in den Tempel. Wenn die Kamera nach oben schwenkt, steigen Sie auf den Quader und klettern hoch. Durch die beiden Löcher in der Wand öffnen Sie die Gittertüren und kommen so an den Krug.

SECRETS *finden*

TIP 22: Klettern Sie wieder nach unten. Am Ende des quadratischen Pools öffnen Sie eine Tür. Tauchen Sie bis zu einem Loch in der Decke, das direkt zu einem weiteren Secret führt. Das nächste ist übrigens gleich um die Ecke links.

In den **TEMPEL**

TIP 23: Mit einer Zwischenstation bringen Sie Lara wieder sicher nach oben und schicken sie am bereits bekannten Obelisken vorbei in den nördlichen Bereich des Tempels. Auf dessen linker Seite finden Sie ein Loch im Boden, das Sie zu einem großen Raum führt, in dem zwei Affenschaukeln baumeln. Wenn Sie den Raum betreten, ist auf der linken Seite eine kleine Nische, die ein Secret birgt.



Tip 23: Über die Affenschaukel an der Decke erreicht unsere tapfere Archäologin bequem die andere Seite.

KRUG *benutzen*

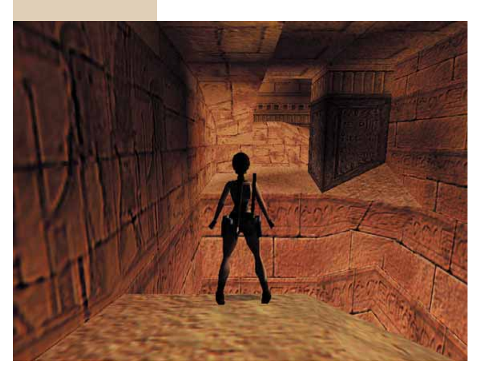
TIP 24: Schwingen Sie sich anschließend an der Decke nach drüben, und drücken Sie auf den Schalter. Das Loch hinter der gegenüberliegenden Tür wird nun frei und öffnet einen Durchbruch, wo vorher die große Schale stand. Lassen Sie sich hinunterfallen, und legen Sie den Krug in den Rücken der linken Statue. Durch die Nische rechts hinter Lara kommen Sie wieder bis vor den Tempel. Laufen Sie nun erneut in den westlichen Haupteingang des Tempels, wo Ihnen das Tor auf der rechten Seite den Weg in den nächsten Level freigibt.

Zurück zum **TEMPEL**

Halle des Hypostyles

Über den **ABGRUND**

TIP 25: Miß Croft hält sich draußen rechts und steigt über den Block in den Säulenraum. Dann geht's nach links durch den ganzen Raum. Nachdem sie hinten links um die Ecke gebogen ist, setzt Lara ihren Weg über den großen Abgrund fort. Danach durch das Tor im Norden, und nach einem Rechtsknick rutscht sie zum »Geheiligten See«.



Tip 25: Für diesen schwierigen Sprung sollten Sie besser etwas mehr Anlauf nehmen.

Der geheiligte See

Ins **LOCH** *rutschen*

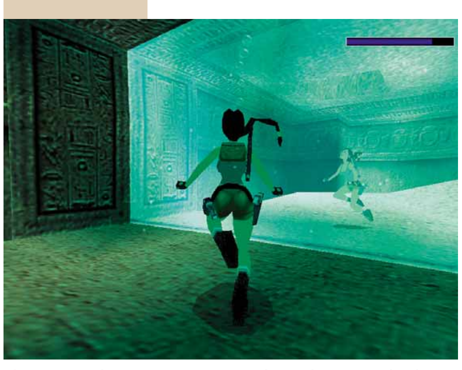
TIP 26: Durch das Wasser kommt Lara auf die andere Seite des Tempels und geht am flachen Strand an Land. Sie läuft durch das Tor im Norden. Auf der anderen Seite des dunklen Raumes findet sie ein Loch im Boden, durch das sie hinabgleitet. Sobald sie auf der Schräge nach unten rutscht, lassen Sie sie zur Bambusstange springen. Von dort gelangt sie mit einem eleganten Rückwärtssalto auf die Basisplattform der Stange auf der rechten Seite.

SCHNUR *öffnet Tor*

TIP 27: Nun geht's die Stange hinauf. Oben kriecht Lara durch die Spalte. Am Ende des Ganges zieht sie an der Schnur, um das große Tor draußen zu öffnen. Über die zwei Stangen gelangt unsere Heldin sicher bis nach unten. Dort taucht sie ins kühle Naß und durch den langen Schlauch nach draußen.

Durch die **FALLTÜR**

TIP 28: Im Raum hinter dem Tor findet sich ein Hebel an der Unterseite des großen dunklen Blocks, der eine Falltür auslöst. Unten öffnet die mutige Archäologin die Tür und schwimmt hindurch. Links und direkt zwischen den Steinen hindurch kommt sie nach einer Rechtsbiegung zu einer weiteren Engstelle. Direkt danach geht es steil nach oben und dann links in einen beleuchteten Raum mit einem riesigen Spiegel. Nur darin kann die Taucherin das Loch in der Decke sehen, durch das sie Luft bekommt. Nun zieht sie sich nach draußen und holt oben den zweiten Krug. Dann geht's den ganzen Weg wieder zurück, bevor Lara durch das Loch direkt neben der Falltür taucht.



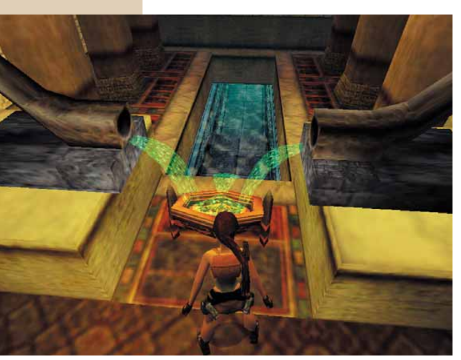
Tip 28: Nur im Unterwasser-Spiegel können Sie das lebensrettende Atemloch in der Decke sehen.

Das Loch im **SPIEGEL**

Der Tempel von Karnak

Übers **WASSER**

TIP 29: Lara wendet sich nach links, um den zweiten Krug in den Rücken der Statue einzusetzen. Jetzt kann sie auf dem Wasser laufen. Sogleich rennt sie zur großen Statue im südlichen Raum. Dahinter führt ein Gang zu einer Brüstung über zwei elektrisch geladenen Obelisken.



Tip 29: Sobald der grüne Saft aus beiden Rohren fließt, kann Lara wie Jesus auf dem Wasser laufen.

TIP 30: Gleiten Sie durch die rechte Öffnung nach unten auf den Vorsprung. Durch die schmale Lücke unter Wasser gelangen Sie zu einem Schalter, der das Gitter vor den beiden Artefakten senkt. Klettern Sie zurück, wie Sie gekommen sind, und verlassen Sie den Karnak-Tempel auf die gleiche Weise wie beim letzten Besuch. Draußen laufen Sie zur »Halle des Hypostyles«.

ARTEFAKTE *holen*

Halle des Hypostyles

SCHLÜSSEL *benutzen*

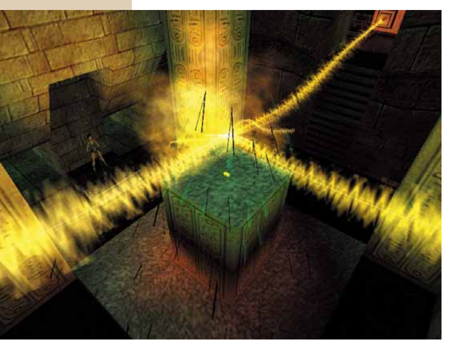
TIP 31: Der Weg ins Freie verläuft wie beim letzten Mal. Lara klettert über den Quader nach innen und durchquert den Raum, bis sie am anderen Ende ins Freie kommt. Diesmal zwängt sie sich allerdings in die Nische links des Tores. Der »Schlüssel des Hypostyles« öffnet ihr die Tür. Über die Felsen und Brüstungen in der Mitte des Raumes geht's hinauf bis zur Affenschaukel an der Decke.

Zur **SÄULE**

TIP 32: Hangeln Sie zum Ausgang im Süden, und laufen Sie vorsichtig bis an den Rand. Mit zwei Sprüngen erreichen Sie den Balkon gegenüber und hangeln anschließend bis zur dunklen Falltür, die den Weg versperrt. Klettern Sie dann ein Stockwerk höher, machen Sie einen Satz zur goldenen Säule, und umrunden Sie die Strebe.

Auf die **KUGEL** *schießen*

TIP 33: Sobald unsere mutige Abenteurerin die dunkle Kugel auf der Säule beschießt, fällt die nach unten und reißt ein Loch in den Boden. Lara klettert dort hinunter und folgt unten dem langen Gang bis kurz vors Ende. Über ihr ist eine Leiter, die sie nach oben zu drei uralten Mechanismen bringt, die sie richtig einstellen muß. Der erste muß nach Süden zeigen, der zweite nach Osten und der dritte schließlich in nördliche Richtung.



Tip 33: Ägyptische Wertarbeit – der uralte Mechanismus funktioniert auch heute noch tadellos.

SONNEN-SCHEIBE *einsacken*

TIP 34: Miß Croft macht sich wieder auf den Weg nach unten und läuft vom Gang nach rechts zur grünen Pyramide auf dem Sockel. Sobald sie an der Perlenschnur zieht, verglüht die Pyramide, und Lara kann die »Sonnenscheibe« an sich nehmen. Vom Sockel aus sieht sie ein Loch im Boden, durch das sie wieder zum geheiligten See kommt.

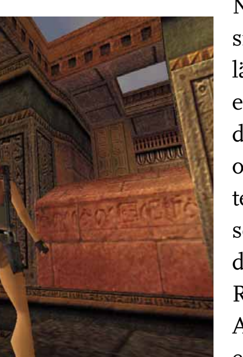
Der geheiligte See

SONNE *anbeten*

TIP 35: Der kleine Altar auf der Insel ist für den »Sonnen-Talisman«. Den bauen Sie selbst, indem Sie die »Sonnenscheibe« mit der »Sonnengöttin« kombinieren. Laufen Sie durch das südliche Tor, und springen Sie ins Wasser. Unten finden Sie eine Tür und dahinter ein Secret. An der Stange geht es wieder hoch und dann mit Anlauf zurück zum zentralen Raum.

Per **HANGEL-TOUR** *nach draußen*

TIP 36: Das westliche Tor führt unsere Heldin in einen Raum mit Felsen in der Mitte. Über die kommt Lara zu einer Affenschaukel, an der sie bis zu einer Nische hangelt, sich kurz fallen läßt und dann hineinkriecht. Am Ende geht es rechts oben in eine weitere Nische, die sie schließlich über den vorherigen Raum führt. Mit Anlauf erreicht sie einen weiteren Absatz über der löchrigen Decke. Vorsichtig läßt sie sich runter und springt zur Kante gleich links. Auf der anderen Seite läßt sie sich in den nächsten Saal hinab. Nun geht's nach draußen.

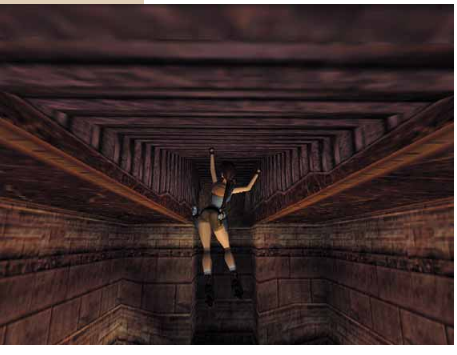


Tip 36: An diese Kante müssen Sie springen, um weiter in den nächsten Level zu kommen.

Grab des Semerket

Vor **KÄFERN** *fliehen*

TIP 37: Nachdem Miß Croft die Rutschen hinabgeglitten ist, kommen massenhaft fiese Käfer auf sie zu. Denen kann sie sich nur durch einen Sprung an die Affenschaukel in der Raummitte entziehen. Sie hangelt bis zur Stange und gleitet ins nächste Stockwerk hinab. Die Fackel vor der brennenden Schale kann Lara anzünden und in den Raum unter ihr werfen.



Tip 37: Hoch oben an der Decke ist unsere Heldin vor den ekelhaften Killerkäfern in Sicherheit.

Zum **SPIEL-ZIMMER**

TIP 38: Lara springt hinab und greift in jedes der drei Löcher an der Wand, um die Tür zwischen den beiden Vasen zu öffnen. An der Stange gelangt sie wieder nach oben und läuft durch den neuen Durchgang. In der linken Wand des kleinen Raums ist eine Geheimtür. Am Ende des Gangs geht's nach unten zum Spielzimmer. Schräg links befindet sich ein Vorsprung, über den Lara zu einem Balkon mit Leiter kommt. Oben ist ein Secret.

In die **LÖCHER** *greifen*

TIP 39: Nun macht sich Lara auf den Weg nach unten zu den Figuren und läuft durch das Tor in der Ostwand. Über die Leiter gelangt sie zu einem Raum mit kleinen Pools und drei Löchern in der Wand, aus denen Feuer schießt. Greifen Sie schnell in alle drei Löcher. Dadurch öffnet sich rechter Hand ein Durchgang zu einem kleinen Raum mit sechs weiteren solcher Schalter. Betätigen Sie jeden einzelnen von ihnen.



Tip 39: Der Mindestabstand zu den Feuerlöchern.

REGELN *besorgen*

TIP 40: Über die Affenschaukel an der Decke des folgenden Raumes kommen Sie nach draußen, wo die Käfige hochgefahren sind. Klettern Sie auf den rechten, und springen Sie auf den Balkon gegenüber. Mit dem letzten Feuerschalter löschen Sie die gefährlichen Fallen im unteren Stockwerk. Nun geht's zum Ende des Balkons, dort hinunter und dann nach rechts zu einer Nische, die ein kleines Secret birgt. Von dort läßt Lara sich auf den Boden fallen. Über die Schräge läuft sie ganz nach unten und holt sich die Spielregeln.



Tip 40: Über die Käfige geht's auf die andere Seite.

Zum **SPIEL-ZIMMER**

TIP 41: Machen Sie sich auf den Weg zurück zum Spielzimmer, wo Sie über die Leiter hinter dem Tor gegenüber nach oben gelangen. Lesen Sie die Regeln genau durch, und speichern Sie ab. Nachdem Sie gewürfelt haben, müssen Sie auf das Feld laufen, das in der Farbe der Figur entspricht, die Sie bewegen wollen. Es sollte kein großes Problem sein, das Spiel für sich zu entscheiden. Wenn Ihr letzter Stein im Ziel ist, fahren Gitterkäfige aus dem Spielfeld nach oben. Laufen Sie zum Eingang, und springen Sie über die Käfige bis ganz auf die andere Seite des Raumes.

SPIEL *gewinnen*

Über Stangen nach **OBEN**

TIP 42: Am Ende der Treppen öffnet sich ein steinernes Tor, im Raum dahinter wenden Sie sich nach links und hüpfen ins Loch im Boden. Sprinten Sie los, und springen Sie zur Stange. Der Raum mit den Spiegeln hat links hinten einen Ausgang, der zu einer weiteren Stange führt. Über die gelangen Sie

FIGUREN *schieben*

nach oben zu einem weiteren Rätsel. Schieben Sie die Figuren auf die Felder mit der entsprechenden Farbe. Sobald alle drei Lichter aus sind, öffnet sich ein Loch unter dem Sarkophag im Stockwerk unter Ihnen. Springen Sie hinunter.

Der Wächter des Semerkhet

Über **KLINGEN** *springen*

TIP 43: Rechts hinter dem Grab findet Lara ein Loch, durch das sie in einen Gang mit rotierenden Klingen rutscht. Mit einer Rolle im richtigen Moment kann sie unverletzt die Falle passieren. Über die Schräge gleitet sie nun in einen Raum mit einer Karte. Sie wendet sich nach links und klettert in die Höhle. Die Nische rechts führt in ein Zimmer, dessen Ausgang sich durch das Rad öffnen läßt.

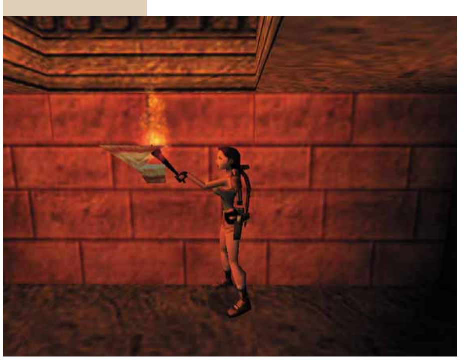
Vorsicht **MESSER**

TIP 44: Rennen Sie schnell über die Galerie, sonst werden Sie das Opfer heimtückischer Bodenmesser. Mit einem Sprung kommen Sie nun auf eine Plattform mit Podest. Darauf steht »Der goldene Vraeus«. Nun gleiten Sie nach unten und springen über die Löcher nach Süden zur Leiter in der Höhle. Oben angekommen, geht es durch die Nische wieder zurück in den Kartenraum. An der südlichen Wand setzt Lara ihre neueste Errungenschaft in das Siegel ein. Dann springt sie auf den Tisch und nimmt den Schlüssel. Der öffnet über ein Schloß in der Ostwand eine Falltür, durch die man eine Rutschbahn erreicht. Danach hält sich Lara rechts.

Zum **KARTENRAUM**

STIER *meiden*

TIP 45: Rennen Sie links um die Ecke, bis Sie an einen Hebel kommen, mit dem Sie das Tor öffnen. Bleiben Sie dem Stier fern, und folgen Sie dem Gang bis zum Ende. Im kleinen Zimmer finden Sie ein Loch mit einer Fackel in der Wand. Setzen Sie die an einem der Wandlichter in Brand, und rennen Sie wieder ins Zimmer mit dem Loch zurück. Wenn Sie alle Wandlichter anzünden, öffnet sich ein Geheimraum.



Tip 45: Lara entzündet die Wandlichter.

Stier öffnet **TORE**

TIP 46: Laufen Sie zu der Stelle zurück, wo das kleine Medi-Kit am Boden lag. Über die Affenschaukel an der Decke kommen Sie in eine Nische mit einem Secret. Wieder zurück im großen Gang, müssen Sie den Bullen dazu bewegen, das Tor im Westen aufzustoßen, indem Sie sich davorstellen und im letzten Moment zur Seite springen. Im nächsten Saal bringen Sie das Vieh auf die gleiche Weise dazu, die drei Schalter mit den Augen zu drücken. Rennen Sie durch das rechte der beiden westlichen Tore, und klettern Sie über die Leiter auf die Galerie. Links findet Ihre Heldin ein weiteres Secret. Das linke Tor führt direkt in den nächsten Level.

Durchs **RECHTE** *Tor*

Die Wüstenbahn

Am Waggon entlang **HANGELN**

TIP 47: Lara öffnet mit dem Hebel die Tür und springt auf den nächsten Wagen. Sie läuft über die Waggons, bis zu dem flachen mit der hohen Ladung. An dem kommt sie nur vorbei, indem sie rückwärts an einer Seite herunterspringt und ans andere Ende hangelt.

BRECHEISEN *finden*

TIP 48: Am Ende des letzten Anhängers läßt sie sich herab und steigt in den Geheimraum ein. Über die Leiter am Heck kommt sie wieder nach oben, läuft auf die rechte Seite und läßt sich wieder herunterhängen. Durch die Nische geht's hinein, wo sie das Stemmeisen einsteckt. Damit betätigt sie den Hebel und läuft dann durch die offene Tür wieder vor bis zum dritten Wagen. Drinnen findet Lara eine beschädigte Kiste, die sie per Eisen aufstemmt.

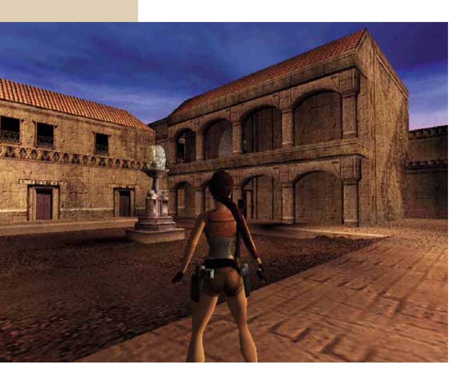
Waggons **ABHÄNGEN**

TIP 49: Nun wieder zurück bis ganz nach vorne. Dort ist ein weiteres Secret in einer Kiste versteckt. Nachdem Lara auch den zweiten Mechanismus mit dem Stemmeisen aktiviert hat, werden die übrigen Waggons abgehängt, und unsere Heldin kommt in Alexandria an.

Alexandria

Zu **JEAN-PIERRE**

TIP 50: Auf dem Marktplatz mit dem Brunnen in der Mitte gehen Sie in das Haus mit den Rundbögen. Oben erwartet Sie Jean-Pierre. Nach dem Gespräch sammeln Sie alle Gegenstände auf dem Podest nahe der Treppe ein und marschieren dann auf den Balkon.



Tip 50: Das ist das Haus von Laras gutem Freund Jean-Pierre in Alexandria – besuchen Sie ihn.

SECRET *finden*

TIP 51: Springen Sie links auf die Brüstung des anderen Hauses und von dort nach rechts zum Dach der Bibliothek. Wenn Sie um die Ecke hangeln, können Sie sich an den Hebel direkt unter Ihnen fallen lassen. Der öffnet einen Geheimraum im Inneren des Gebäudes. Holen Sie sich die versteckten Extras, und biegen Sie anschließend in den Weg links der Bibliothek ein. An dessen Ende links herum finden Sie einen dunklen Gang, der zu den »Küstenruinen« führt.

Küstenruinen

BRETTER *zerschießen*

TIP 52: Der Torbogen hinter der Palme rechts bringt Sie zum ägyptischen Abenteuerland. Mit einem Schuß werden die Bretter zerlegt, und Sie können eintreten. Laufen Sie zum Raum mit der Pyramide in der Mitte, und wenden Sie sich nach links. Am Ende des Gangs ist ein weiterer vernagelter Durchgang. Im Spiegel können Sie sehen, wo am Boden überall Fallen lauern. Weichen Sie denen aus, und holen Sie sich die Armbrust in der Ecke.

ARMBRUST *holen*

SCHEIBEN *abschießen*

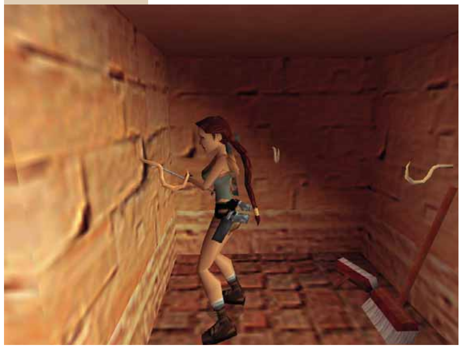
TIP 53: Mit der Armbust läuft Lara nun zurück zur Pyramide, stellt sich vor die Rampe rechts und rutscht hinunter. Per Explosivpfeil aus der Armbrust (kombiniert mit dem Laser-Zielfernrohr) zerstört Ihre Heldin die Zielscheiben gegenüber, um die Fallen zu deaktivieren. Unten angekommen, nimmt sie die Münze.

Münze für **BESCHWÖRER**

TIP 54: Durch die Nische in der Wand kommt Miß Croft wieder zurück und läuft zum Durchgang links des Spiegelsaals. Mit der Münze bringt sie den Schlangenbeschwörer dazu, ein Seil ins obere Stockwerk zu flöten. Sie klettert daran nach oben und steckt den Holzstab ein. Mit dem Stemmeisen löst sie schließlich den linken der drei Haken aus der Wand und kombiniert ihn mit dem Stab.

Den **BERG** *hinauf*

TIP 55: Draußen kann die Forscherin mit ihrem neuen Werkzeug den Schlüssel angeln, der hinter der Gittertür hängt. Dann geht's wieder auf die Straße und dort nach rechts bis zu den zwei Torbögen. Durch den linken gelangt Lara zu einem Pool. Gegenüber klettert sie in die Nische in der Wand und erreicht so die Küste. Als erstes steigt sie zur Festung rechts den Berg hinauf. Dazu folgt sie dem Weg, den die Skelette gekommen sind, nach oben, und schließt das Tor auf.



Tip 55: Mit diesem Haken angelt sich unsere Heldin gleich einen wichtigen Schlüssel.

Katakomben

SCHALTER *drücken*

TIP 56: Im ersten Raum mit den Trümmern führt ein Gang nach rechts. An dessen Hinterwand drücken Sie den großen weißen Schalter. Dann wieder nach draußen zu den Küstenruinen und in das Loch unter der hängenden Steinkugel. Mit der Fackel (am Boden) setzen Sie das Seil in Brand. Dazu müssen Sie Lara genau unter die Rolle stellen und dann gerade nach oben springen. Nachdem die Kugel unten ist, können Sie ungefährdet über die Plattform in die Nische klettern.

Seil **ANZÜNDEN**

Dem **GEIST** *ausweichen*

TIP 57: Mit dem Stemmeisen öffnen Sie die Tür und ziehen die große Säule auf die dunkle Bodenplatte. Dann gehen Sie den ganzen Weg wieder zurück zum Raum mit dem weißen Schalter. Der Boden ist nun stabil, und Sie können die Skulptur bis in den anderen Raum auf die Bodenplatte schieben. Sobald sie richtig steht, entflieht ihr ein gefährliches Geisterwesen, das Sie nur loswerden, indem Sie in den folgenden Raum sprinten, rechts abbiegen und bei der geflügelten Figur stehenbleiben. Dort warten Sie, bis das Unwesen an dem Talisman zerbirst.



Tip 57: Vogelmännchen neutralisieren böse Geister.

Seil **SCHWINGEN**

TIP 58: Daraufhin gleitet Lara an der Stange nach unten, läuft auf die sich öffnende Steintür zu und betätigt den Hebel. Über die beiden Seile kommt sie an das Secret in der Nische unter der Decke auf der linken Seite. Dann läßt sich unsere Heldin nach unten fallen und nimmt die Treppen rechts nach oben. Sie gleitet ins Wasser, steigt die Treppen hoch und springt über die kleinen Vorsprünge zum Hebel. Der läßt zwei weitere Vorsprünge nach oben fahren, über die sie zu einer Affenschaukel kommt.

Vorsicht, **GEIST**

TIP 59: Lara hangelt zum Hebel gegenüber. Sobald sie ihn erreicht, erscheint wieder ein Geist. Schnell zieht sie den Hebel und springt dann ins Wasser. In der Mitte der gegenüberliegenden Wand ist eine geflügelte Figur, die den bösen Zauber neutralisiert. Über die große Plattform in der Mitte kommt Lara schließlich zu den zwei neuen Vorsprüngen und von dort aus über das Tor. Ein kleiner Sprung bringt sie an eine Kante, an der sie um die Ecke bis zum nächsten Steg hangeln kann. Mit dem Seil schwingt sie sich nun durch den großen Raum auf die rechte Galerie und holt sich den ersten »Trident«. In der Nordwand ist eine Leiter mit dem zweiten Trident am oberen Ende. Die Stange bringt Lara nach oben, und unser Fräulein Croft steht plötzlich wieder oberhalb des Raumes mit den beiden Seilen.

Das erste **TRIDENT**

Weitere **TRIDENTS** *finden*

TIP 60: Klettern Sie rechts die Leiter ganz hinunter, und erklimmen Sie die Höhle rechts des Wasserlochs. Nach dem Linksknick geht es in die linke Tür, bis zu der Öffnung mit den drei Vasen. Dahinter befindet sich eine Kletterwand. Den Raum oben müssen Sie ganz durchqueren, um hinten links die Leiter nach oben zu steigen. Direkt hinter der Munition finden Sie schließlich den dritten Trident.

SECRET *am Lift*

TIP 61: Ganz unten hat sich eine Fahrstuhltür geöffnet. Der Lift bringt Sie nach oben – er birgt auf seiner Rückseite ein Secret. Über die Plattformen kommen Sie zu einem weiteren Seil, das Sie nutzen, um die kleine Nische mit der Kletterstange zu erreichen. Sie steigen bis ganz nach oben und schießen dort mit dem Zielfernrohr auf alle fünf Knochenhaufen.

Noch ein **TRIDENT**

TIP 62: Im Raum mit dem Trident öffnet sich eine Geheimtür. Wenn Sie den Inhalt des Secrets an sich nehmen, wird ein weiteres auf der Ebene des dritten Tridents zugänglich. Sobald Sie auch das eingesackt haben, ergreifen Sie den vierten Trident und klettern an der Leiter nach oben. Per Stemmeisen öffnen Sie die beiden Tore und laufen über den Küstenstreifen wieder den ganzen Weg zurück, bis in den großen Raum mit den beiden Seilen. Gehen Sie unten durch den großen Durchgang in den nächsten Level. Weiter geht's im nächsten Heft und vorab im Internet: www.gamestar.de/tomb4/loesung.htm GUN

Weltenrettung leichtgemacht

Half-Life: Opposing Force

Im Addon zum Action-Hammer Half-Life (dt.) besiegt Corporal Shepherd mit unserer Komplettlösung im Sturmgepäck die fiesesten Aliens.

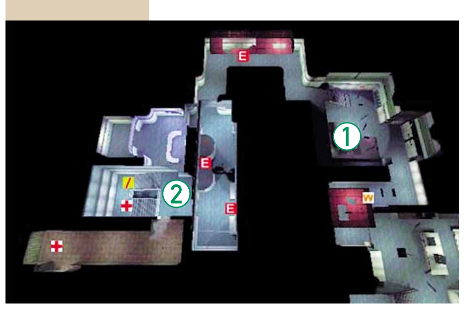
Auf den Spuren von Gordon Freeman: In unseren Karten zum Half-Life-Addon Opposing Force (dt.) von Sierra sind die Gegner (E), Munition (A), Waffen (W), Medipacks und Energiepacks eingezeichnet. Die Zahlen im Text der Komplettlösung zeigen wichtige Punkte.

Willkommen

Karte 1

WESTE *finden*

TIP 1: Sprechen Sie mit dem Wissenschaftler, und schnappen Sie sich die Weste. Damit marschieren Sie am ersten Gegner vorbei und versuchen die Tür zu öffnen. Eine Wache wird Sie durchlassen. Hinter der Tür finden Sie Ihre erste Waffe, die robuste Rohrzange.



Karte 1: Um die tödlichen Laserstrahlen umzulenken, müssen Sie den Spiegel zerstören.

TIP 2: Ducken Sie sich unter die Laserstrahlen, und zerstören Sie dann den Spiegel (1). Nun die Treppe hinauf, wo Sie die Hugger erledigen. Überspringen Sie den giftigen Schleim. Bevor Sie die nächste Treppe (2) hochsteigen, schnappen Sie sich darunter noch ein Medi- und ein Energiepack.

SPIEGEL *zerstören*

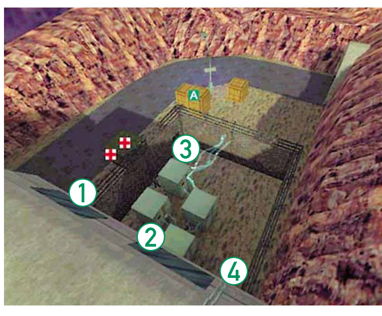
Über die **SCHLUCHT**

TIP 3: Springen Sie zum Schleim, von dort immer an der Wand entlang bis zur Tür. Ein weiter Sprung über die Schlucht bringt Sie zum toten Alien, wo Sie ein Messer finden. Machen Sie einen weiteren Satz, bevor Sie rechts durch den Spalt kriechen.

Karte 2

STROM *ausschalten*

TIP 4: Ihr Ziel, das Funkgerät, können Sie noch nicht erreichen. Marschieren Sie statt dessen durch das Tor. Kriechen Sie durch die Ventilation, wenden Sie sich im Ventilationsraum nach rechts, und folgen Sie dem Weg, bis Sie wieder ins Freie gelangen.



Karte 2: Halten Sie sich vom Zaun fern.

TIP 5: Bei der Wache am Zaun (Vorsicht: elektrisch geladen, also nicht berühren) ist die Desert Eagle zu finden. Shepherd kriecht zum Hebel (1) und schaltet damit den Strom aus. Damit ist der Rückweg durch die Tür (2) und den Tunnel frei. Nun kann er das Funkgerät (3) benutzen und die Leiter (4) hinunterklettern.

FUNKGERÄT *benutzen*

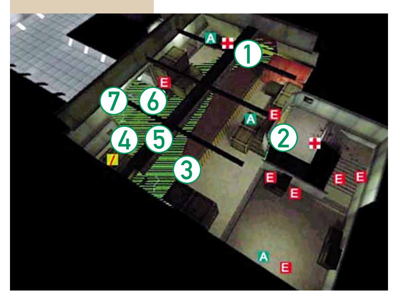
Durch die **KANALISATION**

TIP 6: Shepherd steigt auch die nächste Leiter hinab, folgt dem Steg und überquert die Schlucht. Drüben schaltet er die Gegner aus, schnappt sich die Schrotflinte und klettert die Leiter runter. Er folgt dem Steg zur nächsten Leiter, steigt auch die hinunter und marschiert durch die Tür. Nun geht's noch eine Leiter runter und links durch die Tür.

EXPLOSION *überstehen*

TIP 7: Nachdem Sie den Raum betreten haben, explodiert dieser Stück für Stück. Halten Sie sich an der linken Wand (bei der Leiter), und warten Sie, bis Ihnen der Steg entgegenkommt. Nun können Sie daraufhechten, über den Balken die andere Seite des Raums erreichen und durch die Tür gehen.

Karte 3



Karte 3: Die bewegliche Plattform hilft Ihnen, die giftige Flüssigkeit zu überwinden.

TIP 8: Jagen Sie die explosive Kiste (1) hoch. Auf den Kisten und den nun freien Plattformen überqueren Sie das Wasser. Bewegen Sie die Plattform im Kontrollraum (2) bis nach (3). Über die Boxen (4) und die Plattform gelangen Sie zum Schalter (5) und betätigen ihn. Dann geht's

PLATTFORM *benutzen* über die nächste Plattform zu dem zweiten Stapel Boxen (6) und von dort in den Gang (7).

Durchs Loch **IM ROHR** **TIP 9:** Shepherd kriecht unter den Schranken durch und hüpft in das Loch des Rohres. Im Pool gelandet, schwimmt er zur Leiter, folgt dem Gang und wendet sich bei der nächsten Kreuzung nach links.

ROBOTER *befreien* **TIP 10:** Um den Roboter zu befreien, schießt er auf die explosiven Kisten. Nun kann unser Marine die Leiter hinabsteigen, den Knopf erreichen und betätigen. Danach lassen Sie ihn den Aufzug nach oben nehmen.

Wagen vor die **TRAM** **TIP 11:** Nachdem Sie die Aliens ausgeschaltet haben, verschieben Sie den Wagen auf der Rampe so, daß der Eisenträger direkt zur Tür der Tram zeigt. Nun springen Sie auf den Träger und in den Zug.

Wir ziehen uns zurück

Verbündeter **WACHMANN** **TIP 12:** Sobald Sie die Tram verlassen, tauchen hinter Ihnen zwei Aliens auf. Wenn Sie diese erledigt haben, sprechen Sie mit der Wache und stürmen die Treppen hoch, wobei Sie sich hinter Ihren Verbündeten halten. Springen Sie durch das große Fenster, sobald das Alien verschwunden ist.

AUFZUG *zu den Aliens* **TIP 13:** Stecken Sie die Pistole ein (Infrarotgerät benutzen), und öffnen Sie Ihrem Begleiter die Tür; er wird einen Security-Raum mit Munition öffnen. Nehmen Sie den Aufzug nach oben, wo Sie die Aliens beseitigen, Maschinenkanone samt Munition einstecken und sich an der Energiestation aufladen.

Durch die **MARINE-BASIS** **TIP 14:** Weiter geht's durch den Luftschacht. Laden Sie Ihre Gesundheit auf, sammeln Sie die Munition ein, und lauschen Sie dem Funkgerät.

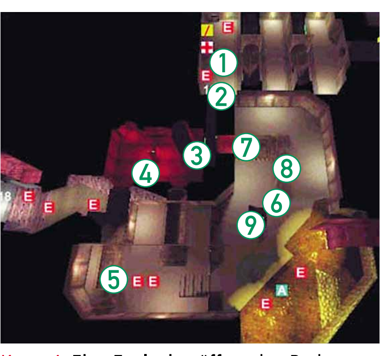
Vermißt

Über Röhren in den **SCHACHT** **TIP 15:** Nun wendet sich der Corporal nach links. Er duckt sich und folgt den Röhren, wo er die Aliens ausschaltet und die herumliegenden Ausrüstungsgegenstände einsteckt. Über die drei Röhren gelangt Shepherd in den Luftschacht, den er durch das erste Gitter wieder verläßt.

Über die lockere **DECKE** **TIP 16:** Auf den Panels der Decke kriecht er bis zum Ventilator. Nicht alle Panels tragen sein Gewicht, die lockeren sind jedoch etwas dunkler als die festen. Im Ventilationsraum muß unser Held entlang der schmalen Balken über den Ventilatoren balancieren, dann folgt er dem Steg bis zum nächsten Ventilationsraum, den er geduckt genau in der Mitte zwischen den beiden Gebläsen durchrobbt. Danach läßt er sich in den Schacht des hinteren rechten Gebläses hinabfallen.

Karte 4

Timing der **FEUER-SÄULEN** **TIP 17:** Im nächsten Raum ist gutes Timing gefragt: Überspringen Sie die Abgründe immer dann, wenn das Feuer sich gerade zurückgezogen hat. Durch den Ventilationsschacht (1) kommen Sie in einen weiteren Raum mit Feuersäulen, den Sie nach bewährtem Muster durchqueren. Der Weg der zweiten Säule (2) ist auch Ihr Weg nach draußen, nehmen Sie also die Beine in die Hand, und springen Sie aus der Gefahrenzone, sobald Sie draußen sind.



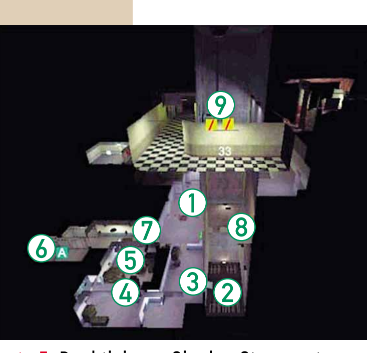
Karte 4: Eine Explosion öffnet den Boden.

Explosive **KISTE** *einsetzen* **TIP 18:** Nachdem Sie mit den Zombies kurzen Prozeß gemacht haben, rücken Sie die explosive Kiste (3) vor den Feuerschacht (4) und betätigen den Knopf (5). Das Ergebnis der Aktion ist ein Loch im Boden (6), in welches Sie mit gezückter Waffe springen, um dem Gang (7) weiter zu folgen.

RAKETEN-WERFER *finden* **TIP 19:** Sprechen Sie mit dem sterbenden Marine, und holen Sie die Ausrüstung aus dem Truck. Auch hinter der ersten Tür (8) befinden sich nützliche Gegenstände, die allerdings von Aliens bewacht werden. Wenn Sie alles eingesackt haben, klettern Sie den nahen Fahrstuhlschacht (9) hinab.

Karte 5

Durch den **FAHRSTUHL** **TIP 20:** Über die Leitern (1) gelangt Shepherd nach unten, steigt in die abgestürzte Fahrstuhlkabine (2) und kommt über die Luke nach oben in den nächsten Raum. Das Stromkabel (3) ist am besten zu umgehen, indem er über die Kisten (4) rechts springt; zwei weitere Hüpfer über die nächsten Kisten (5) bringen ihn in einen Flur.

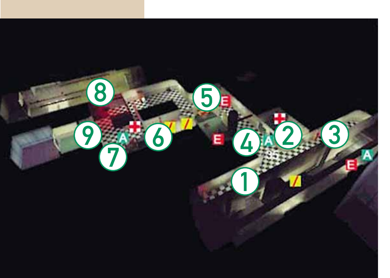


Karte 5: Deaktivieren Sie den Strom unten, um ganz nach oben zu kommen.

Wieder **NACH OBEN** **TIP 21:** Am Ende des Gangs (6) legt er den Hebel um und kehrt über die Kisten (7) in den Aufzugsschacht zurück. Dann klettert er über die Leitern nach oben und hechtet – vorher unbedingt speichern – vom Steg (8) zum Seil. Dort schwingt er sich über die Fahrstuhlkabine (9) und läßt sich darauffallen.

Karte 6

Die **BOX** *hilft erneut* **TIP 22:** Schwimmen Sie zum Ende des Gangs, und hopsen Sie in den Flur (1), wo Sie mit Hilfe der beweglichen Box (2) über die Barrikaden (3) gelangen. Schmeißen Sie eine Handgranate in den Raum rechts (4), und benutzen Sie die Box, um den Luftschacht (5) zu erreichen. Dort kriechen Sie weiter und lassen sich in das Loch am Boden des langen Flurs (6) hinabplumpsen.



Karte 6: Die kleine Kiste brauchen Sie mehrfach, um Hindernisse zu überwinden.

Mit **MARINES** *zusammenarbeiten*

TIP 23: Unten angekommen, betätigen Sie den Schalter (7) und klettern das Seil hinauf, wo Sie das Funkgerät (8) benutzen und dann mit den beiden Marines sprechen. Befehlen Sie ihnen, mitzukommen, und marschieren Sie zum Aufzug (9), in dessen Tür der Ingenieur ein Loch schneidet. Danach fahren Sie gemeinsam im Fahrstuhl nach oben.

Unter Feuer

KAMPF *mit Hilfe der Marines*

TIP 24: Zusammen mit seinen Gefährten beseitigt Shepherd die vier Aliens vor dem Aufzug und steigt die Treppe hoch. Die Marines säubern die nächsten beiden Räume; durch die Maueröffnung geht's dann in einen Gang und in den Raum rechts am Ende des Flurs.

Auf explosive **KISTEN** *schießen*

TIP 25: Über die Röhren und den Luftschacht führt der Weg nach oben, ein Sprung über das Loch bringt Shepherd zur Leiter. Oben angekommen, setzt er über den Abgrund zur Tür. Die Aliens auf der Plattform gegenüber lassen sich mit einem gezielten Schuß auf die explosiven Kisten erledigen.

Durch die Decke **INS FREIE**

TIP 26: Nun müssen Sie sich über die beiden Seile zur anderen Seite schwingen. Laufen Sie den Steg entlang, und nehmen Sie den Aufzug zur Ausrüstungskammer, wo Sie das Funkgerät benutzen. Klettern Sie danach die Rampe hinauf, und verlassen Sie den Keller durch das Loch in der Decke.

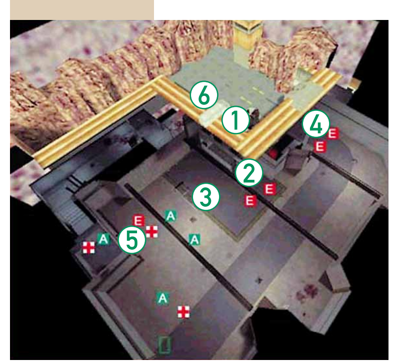
Karte 7

Kampf gegen die **BLACK-OPS**

TIP 27: Sprechen Sie mit dem Sanitäter, und betreten Sie den Ventilationsschacht (1). Sie müssen nun die Black-Ops ausschalten, ohne daß der nukleare Sprengkopf (2) beschädigt wird. Danach zerstören Sie die Selbstschußanlage (3).

SANITÄTER *heilt Ingenieur*

TIP 28: Den Sanitäter verfrachten Sie zum großen Tor (4), das Sie öffnen. Dann versorgt der Sanitäter seinen Kameraden, der daraufhin in der Lage ist, die Tür (5) zu knacken. Zerstören Sie die Fallen hinter der Tür (6), bevor Sie dem Gang folgen.



Karte 7: Der Ingenieur kann Ihnen erst helfen, wenn er vom Sani verarztet wurde.

TIP 29: Sie treffen weitere Marines, mit deren Hilfe Sie sich durch die Black-Ops zum Schalter kämpfen. Benutzen Sie ihn, und marschieren Sie durch den nun offenen Tunnel zum Lagerraum, wo Sie Ihre Kräfte stärken können.

Mit der **BAHN** *weiter*

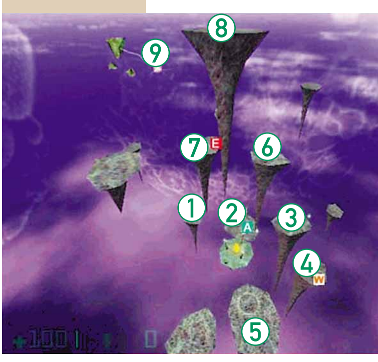
TIP 30: Tasten Sie sich weiter vor, möglichst mit Hilfe der überlebenden Marines. Ihr Ziel ist der nächste Knopf, den Sie betätigen. Danach springen Sie auf den Wagen und starten ihn. Sobald Sie sich jenseits der Weiche befinden, schießen Sie auf deren Schalter und ändern die Richtung Ihres Gefährts.

Wir sind nicht allein

ABSTECHER *nach Xen*

TIP 31: Im Flur lassen Sie Ihren Helden Energie und seinen Anzug aufladen und dann das Tor öffnen. Die Aliens schaltet er aus der Deckung des Gangs aus, dann umrundet er das Portal und klettert über den abgestürzten Steg in den Teleporter.

Karte 8



Karte 8: Auf Xen gibt's die Dimensionskanone.

TIP 32: Auf Xen springt Shepherd von (1) zu (2) und benutzt das Trampolin, um nach (3) zu kommen. Er steckt die Dimensionskanone (4) ein. Ein weiterer Sprung führt nach (5), über das Trampolin nach (6), dann nach (7), wieder über ein Trampolin nach (8) und von hier in den Teleporter (9).

Die Tiefe

Karte 9

Wissenschaftler **BEFREIEN**

TIP 33: Von nun an kann Corporal Shepherd mit dem Displacer nach Xen wechseln, um seine Kräfte in einem der Heil-Pools wieder aufzuladen. Zunächst betritt er aber (1), fährt nach unten, wendet sich nach rechts und betätigt den Knopf (2). Dann bringt er den Wissenschaftler dazu, ihm zu folgen und die Tür (3) zu öffnen.

Karte 9: Über den kaputten Pool gelangen Sie weiter.

Durch die **LUFTSCHÄCHTE**

TIP 34: Shepherd klettert die Leiter des zerstörten Pools hinauf, erledigt die Aliens und kriecht durch den Ventilationsschacht (4). Betätigen Sie den Schalter bei (5), worauf Sie im Wasser landen. Dort müssen Sie erneut durch einen Luftschacht (6) schwimmen.

Ins **WASSER** *und an Land*

TIP 35: Schalten Sie die Zombies und den Hugger aus, bevor Sie in den Ventilationsschacht (7) kriechen und sich beim nächsten Gitter ins Wasser fallen lassen. Über die Leiter geht's wieder an Land (8), wo um die Ecke ein weiterer Raum gesäubert werden muß.

RAD *öffnet Durchgang*

TIP 36: Wenn Sie das Rad im unteren Stockwerk (9) benutzen, wird im Wasser unterhalb der Leiter ein Durchgang frei. Schwimmen Sie hindurch, und betätigen Sie das Rad der Luftschleuse.

Ein Schuß öffnet die **BARRIERE**

TIP 37: Marschieren Sie um die Ecke, und schießen Sie auf den Kasten, um die elektrische Barriere auszuschalten. Nachdem Sie im nächsten Raum die

Gegner beseitigt haben, drücken Sie den Knopf in der Luftschleuse – und stecken scheinbar fest.

DIMENSIONSKANONE benutzen

TIP 38: Die Dimensionskanone bringt Sie nach Xen, wo Sie den nächsten Teleporter zurück nehmen. Sie kommen hinter der verschlossenen Tür heraus und betätigen die Luftschleuse. Im nächsten Gang tauchen Sie ins Wasser ab und schalten die beiden garstigen Kreaturen mit der Dimensionskanone aus.

Gefährliche Realität

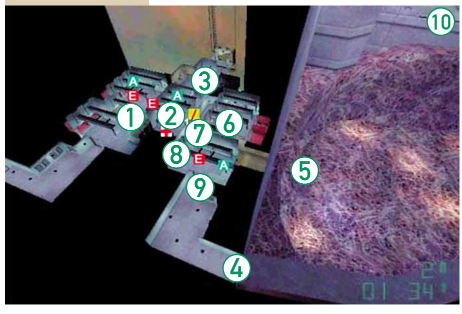
SCHERBEN bringen Glück

TIP 39: Klettern Sie nach oben, und gehen Sie den Gang entlang; versuchen Sie die Tür an dessen Ende zu öffnen. Auf dem Rückweg werden einige Aliens auftauchen, wobei ein Fenster zu Bruch geht, durch das Sie nach draußen gelangen.

Karte 10

Den AUFZUGSSCHACHT hinauf

TIP 40: Unser Held säubert den ersten Raum und rückt in den Flur (1) vor, wo er eine medizinische Einheit findet. Dann zerdeppert er das Glas des Aufzugschachts (2) und kriecht hindurch. Er klettert auf das Dach des Aufzugs, von dort die Leiter hinauf und über den Steg und die Tür in den Flur. Hier nimmt er den nächsten Aufzug nach unten.



Karte 10: Heiße Kämpfe im Black-Mesa-Habitat.

TIP 41: Drunten erledigt Shepherd die Aliens im Büroraum, zerbricht die Scheibe (3) und betritt das Habitat. Nach dem Kampf kann er sich im Pool heilen und durch den Ausgang (4) verschwinden. Er schnappt sich das Futter-Alien und marschiert um die Ecke durch die beiden Türen bei (5) und (6), wo er dem fliegenden Licht bis zum Ausgang am Ende des Tunnels folgt.

Durch's HABITAT zurück

Grappling HOOK finden

TIP 42: Im ersten Raum eliminiert der Corporal die Alienhunde, marschiert weiter und drückt den Knopf (8). Nun kann er im nächsten Raum (9) ein neues Alienwerkzeug, den Grappling Hook, einstecken, mit dem sich größere Abgründe überwinden lassen.

Grappling Hook EINSETZEN

TIP 43: Die Fähigkeit des neuen Tools wird im nächsten Raum auf die Probe gestellt. Richten Sie das Gerät auf die grün-schimmernde Blase an der gegenüberliegenden Wand, und drücken Sie ab. Sie können sich nun auf die andere Seite des Abgrunds ziehen lassen, wo Sie den Aufzug (10) nehmen.

TENTAKEL austricksen

TIP 44: Marschieren Sie durch den Ausgang, und nehmen Sie den Lift nach oben. Hinter der Tür warten drei Aliens auf Sie, halten Sie also eine kräftige Waffe bereit. Nach dem Kampf nehmen Sie die obere Tür und folgen dem Gang langsam, um die Tentakel nicht anzulocken.

ÜBER Tentakel »fliegen«

TIP 45: Bevor sich der Gang wieder verengt, richten Sie Ihr Tarzan-Tool auf das Loch über dem zweiten Tentakel und lassen sich hochziehen. Folgen Sie dem Luftschacht, benutzen Sie im nächsten Raum das Funkgerät sowie den Hebel, und nehmen Sie dann den Ventilationsschacht auf der oberen Ebene.

Wurmloch

So ERLEGEN Sie das Monster

TIP 46: Betätigen Sie im nächsten Raum den Hebel, und schicken Sie Shepherd den hohen Schacht hinauf. Um das gewaltige Monster zu besiegen, muß er zunächst einige Aufgaben bewältigen. Er läßt sich also vom Balkon herab, wendet sich nach rechts, und marschiert dann nach unten.

Ersten SCHALTER benutzen

TIP 47: Weiter unten findet er hinter den Kisten einen Ventilationsschacht, durch den er in den Kontrollraum gelangt. Hier öffnet er die Tür rechts, marschiert zum Schalterraum und klettert die Leiter empor. Sobald das Wesen wegschaut, hechtet Shepherd zum Hebel und betätigt ihn.

Am MONSTER vorbeischwingen

TIP 48: Speichern Sie nun das Spiel, und benutzen Sie den Grappling Hook, um auf die andere Seite des Raums zu gelangen. Drehen Sie das Druckrad, bevor Sie sich zurück in den Kontrollraum begeben und durch die linke Tür den nahen Gang erreichen.

MÜLLPRESSE anwerfen

TIP 49: Folgen Sie dem Gang, und marschieren Sie durch die Schleuse. Nun geht es die Leiter hinab, durch die Tür, über die Kisten und den giftigen Schleim. Der Lift am Ende des Gangs bringt Sie zu einem Kontrollraum, wo Sie den Knopf drücken.

Das WASSER trägt Sie hoch

TIP 50: Anschließend kehren Sie in den großen Raum zurück und kriechen durch den Luftschacht. Am Ende des Weges zerbrechen Sie das Glas, betätigen den Schalter und rennen zurück. Das Wasser wird Sie bequem nach oben tragen.

Monster VERNICHTEN

TIP 51: Im Kontrollraum erledigen Sie den Wurm, indem Sie den Knopf drücken. Danach drücken Sie noch den Knopf auf dem Balkon und marschieren über die Brücke ins neunte Kapitel.

Foxtrott Uniform

Karte 11

MARINES treffen

TIP 52: In dem Raum rechts am Ende des Korridors kann Shepherd sich mit Hilfe des Grappling Hook nach oben hangeln. Über die Leiter gelangt er ins Freie (1). Nachdem er mit den Black-Ops kurzen Prozeß gemacht hat, marschiert er durch den Container (2) und schlüpft durch das Loch (3) ins Gebäude. Dort trifft er zwei Marines, die unseren Corporal im bevorstehenden Kampf zur Seite stehen.

Gemeinsam gegen BLACK-OPS

TIP 53: Sobald die drei das Gebäude verlassen, werden sie angegriffen. Stück für Stück rückt Shepherd langsam vor und läßt seine Kameraden die Drecks-

arbeit erledigen. Achten Sie besonders auf den Scharfschützen im Turm (Eingang bei (5)). Schließlich erreicht Ihre Truppe das Tor (6).

Ende des Kampfes **ABWARTEN**

TIP 54: Im Gebäude bekämpfen Black-Ops und Aliens einander. Bleiben Sie zurück, und lassen Sie sich die Arbeit abnehmen. Wenn die Kämpfe nachlassen, klettern Sie in die Katakomben. Aktivieren Sie das Nachtsichtgerät, und schalten Sie nach und nach die sieben Außerirdischen aus.



Karte 11: Mit den Marines gegen die Black-Ops.

TIP 55: Wenn Sie es aus dem dunklen Gebiet heraus geschafft haben (7),

Nachschub **STOPPEN**

marschieren Sie weiter zur Leiter (8), kämpfen sich zu den beiden Hebeln durch und legen sie um. Danach gönnen Sie sich die verdiente Erholung, bevor Sie den nächsten dunklen Bereich betreten. Am einfachsten besiegen Sie die Biester dort, indem Sie sie kurzerhand zum Eingang locken.

Mit Marines gegen **ALIENS**

TIP 56: Anschließend kraxeln Sie die Leiter hoch. Befehlen Sie den Marines zu folgen, und kämpfen Sie sich voran. Wenn das Gebiet bereinigt ist, geht es durch den Durchgang am Ende der Strecke.

Über's **WASSER** *ans andere Ufer*

TIP 57: Zunächst einmal frischen Sie Energie und Gesundheit Ihres Helden wieder auf, dann geht es raus zu dem gewaltigen Monster. Shepherd springt ins Wasser und zieht sich mit dem Grappling Hook auf den Felsvorsprung. Hier erledigt er die beiden Aliens und löst die Sprengung aus, um die Riesenkreatur zu vernichten. Danach entert er das zurückbleibende Loch und folgt dem Rohr.

Die Bombe

STURM-ANGRIFF *mit Marines*

TIP 58: Der Corporal spricht mit den beiden Marines und folgt ihnen in den Kampf gegen die Black-Ops. Das stationäre Geschütz auf dem Hügel beharken Sie am besten mit dem Raketenwerfer.

Artillerie mit **GRANATE** *angreifen*

TIP 59: Befehlen Sie Ihren Kameraden zu warten, und rennen Sie direkt neben das Artilleriegeschütz, um den Schützen mit einer Granate in die Luft zu jagen. Holen Sie die Verbündeten, und stürmen Sie das Versorgungsgebäude sowie den Bunker der Black-Ops. Benutzen Sie hier das Funkgerät. Die Tür öffnet sich.

MAUER *mit Artillerie zerstören*

TIP 60: Nun springt Shepherd auf die Röhren und folgt ihnen bis zur Treppe. Er steigt hoch und schaltet die Black-Ops aus. Durch die Tür geht's nach draußen, wo er das Artilleriegeschütz benutzt, um linker Hand die Mauer hochzujagen.

Deckung vor dem **HUB-SCHRAUBER**

TIP 61: Ihr Held marschiert durch das zerstörte Tor und durch die Pforte links daneben. Die Gegner auf der freien Fläche werden von einem Hubschrauber angegriffen, sobald Shepherd sich draußen zeigt, schicken Sie ihn also schnell in Deckung.

Strom **AUS-SCHALTEN**

TIP 62: Klettern Sie auf das Dach, und springen Sie auf der anderen Seite hinab. Dann überqueren Sie den Hof und klettern die Leiter hoch. Über den Luftschacht geht es aufs höhere Dach, die Leiter runter und unter dem Tor durch. Links kommen Sie in eine kleine Kammer, wo Sie den Hebel betätigen. Nun geht's per Kabel in die Ventilation.

KAMPF *abwarten*

TIP 63: In der Tiefgarage geraten Sie in einen Kampf. Rücken Sie erst vor, wenn der Schlagabtausch vorbei ist. In der Mitte des Raums seilen sich zwei Black-Ops ab, sobald Sie in die Nähe kommen. Empfangen Sie sie mit ein bis zwei Sprengladungen. Über das Auto geht es in den Luftschacht.

BOMBE *deaktivieren*

TIP 64: Shepherd landet mitten in einem Garagendeck, das von Black-Ops bewacht wird. Um die Ecke findet er die Bombe, die er deaktiviert. Er spricht mit der Wache, vervollständigt seine Ausrüstung und nimmt den nächsten Lift nach unten.

Kollidierende Welten

QUARTIER *der Black-Ops*

TIP 65: In der Lagerhalle attackieren viele Black Ops; rücken Sie vorsichtig vor. Den Soldaten am Geschütz schalten Sie per Scharfschützengewehr aus.

Karte 12

NICHT *sofort eingreifen*

TIP 66: Nehmen Sie den Lift (1) nach oben, und klettern Sie über die Boxen (2) auf den erhöhten Weg (3). Hier warten Sie, bis die Schlacht zwischen Aliens und Black-Ops vorüber ist und erledigen dann die Überlebenden. Danach springen Sie über die erste Box (4) auf eine zweite (5) und von dort auf die Container.

Auf dem **CONTAINER** *bleiben*

TIP 67: Bringen Sie Shepherd auf dem Container in Deckung. Sobald der Kampf vorbei ist, attackieren die Gewinner. Er setzt sich zur Wehr, ohne die Deckung zu verlassen. Wenn er gesiegt hat, springt er nach unten und begibt sich in den nächsten Raum, wo er seine Ausrüstung auffrischt und dann den Aufzug nimmt.



Karte 12: Nutzen Sie den Heil-Pool, um sich immer wieder zu regenerieren.

TIP 68: Mit der Kanone feuern Sie dem Monster ins Auge. Danach geht's über das Seil zur zweiten Kanone, mit der Sie der Kreatur ins andere Auge schießen. Anschließend ist der eingefärbte Bauch des Monsters

Dem Endgegner ins **AUGE**

dran. Ein Alien kommt heraus, das Sie erledigen. Dann beginnt der Spaß von vorne, bis das Monster stirbt. Falls die Brücke zerstört wurde, benutzen Sie den Grappling Hook, um zur ersten Kanone zu gelangen. Glückwunsch – Sie haben gesiegt! PS

Die Magie beherrschen

Wheel of Time

Zaubern will gelernt sein: So setzen Sie Ihre Sprüche richtig ein.

Die Magierin Elayna verfügt im 3D-Actionspiel Wheel of Time von Legend über ein wahrhaft bombastisches Arsenal an Formeln. Wir verraten Ihnen einige Kniffe, mit denen Sie in Solomissionen und Mehrspielerpartien die Zauber noch vielseitiger zu Ihrem Vorteil einsetzen.

Tips fürs Solospiel

Attacken **ABSCHWÄCHEN**

TIP 1: Nutzen Sie die verschiedenen Schilde! Der persönliche Schild gewährt Allround-Schutz gegen physische Attacken. Die Elementarschilde absorbieren den Schaden aus einer Quelle vollständig; wenn Sie also wissen, mit welcher Magie ein Gegner angreift, können Sie die komplett abwehren.

FALLEN *überlisten*

TIP 2: Für jede Falle gibt's ein Gegenmittel. Minen bringen Sie per Feuerball zum Explodieren, Speerfallen nähern Sie sich vorsichtig und laufen vorbei, wenn sie wieder eingezogen werden; über Fallgruben kommen Sie am leichtesten per »Schweben«-Spruch.

KETTENBLITZ

TIP 3: Kettenblitze ziehen Ihren Gegnern zwar nur langsam die Lebenspunkte ab, funktionieren aber auch, wenn Sie vom Feind abgewandt sind. Sobald der Lichtbogen überspringt, können Sie die Beine in die Hand nehmen; die meisten Gegner werden Sie verfolgen und konstant Schaden nehmen.

BALEFIRE

TIP 4: Der stärkste Spruch im Spiel hat den großen Vorteil, daß er durch Wände dringt. Wenn Sie also die Position eines Feinds genau kennen, können Sie ihn gefahrlos vom Nebenraum aus erledigen.

Platz **TAUSCHEN**

TIP 5: Mit dem Zauber »Platz tauschen« lassen sich hübsche Tricks ausführen. Probieren Sie doch mal folgendes: Locken Sie einen Gegner bis zu einem Abgrund, und springen Sie rückwärts hinein. Im Flug tauschen Sie mit dem oben stehenden Feind den Platz – und sehen ihm dann beim Absturz zu.



Tip 6: Das Spiegelbild hat die gleichen Zauber wie Sie.

TIP 6: Im weißen Turm müssen Sie gegen das Spiegelbild Elaynas antreten. Es besitzt die gleichen Zauber, die Sie in dem Moment bei sich tragen, wo Sie den Spiegel aktivieren.

Elaynas **SPIEGELBILD**

Nehmen Sie also die Ter'Angreal im Saal erst auf, nachdem die böse Elayna schon befreit ist.

WEHRLOSE *Gegnerin*

TIP 7: Noch besser geht's, wenn Sie alle Zauber ablegen (mit der [Taste]-Taste), bevor Sie den Spiegel berühren. Danach sammeln Sie sie wieder ein.

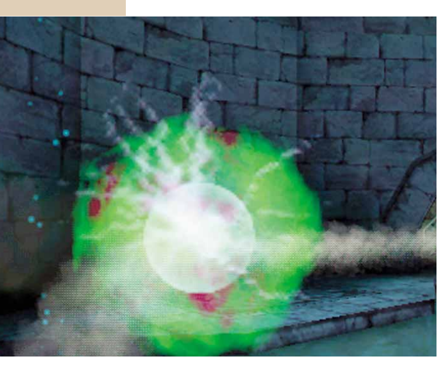
Mehrspieler-Tips

Richtig **EINFRIEREN**

TIP 8: Wenn Sie Gegner einfrieren, können die sich zwar nicht mehr bewegen, aber noch zurückschießen! Nutzen Sie die Starre Ihrer Konkurrenten zu einem gezielten Schuß mit dem Balefire, oder lösen Sie ein Erdbeben neben ihnen aus.

SCHILDE *parat halten*

TIP 9: Auf Dauer werden Sie in Mehrspielerpartien nur überleben, wenn Sie die Schilde richtig einsetzen. Die beliebten Sucher reflektieren Sie am besten auf den Urheber, und Feuerbälle werden durch den Feuerschild unwirksam. Achtung: Je öfter Sucher abprallen, desto geschwinder werden sie!



Tip 9: Je öfter die grünen Sucher reflektiert werden, desto schneller fliegen sie in Richtung Ziel.

SCHARFSCHÜTZEN *austricksen*

TIP 10: Auch in Mehrspielerpartien kann der »Platz tauschen«-Zauber für viel Spaß sorgen. Scharfschützen auf Dächern schlagen Sie etwa ein Schnippchen, indem Sie die Position mit ihnen wechseln.

Gegnern **EINHEIZEN**

TIP 11: Eine praktische Kombination in Lava-Levels: Stellen Sie sich, durch einen Feuerschild geschützt, auf das glühende Gestein. Tauschen Sie dann mit vorbeilaufenden Gegnern den Platz, und sehen Sie zu, wie der Feind ins Schwitzen kommt.

Im **MINENFELD**

TIP 12: Und noch eine nette Kombination: Suchen Sie einen leeren Raum. Stellen Sie sich in eine dunkle Ecke, und mauern Sie sich vollständig mit Minen ein. Sobald ein Gegner in das Zimmer stürmt, tauschen Sie mit ihm den Platz im Minenfeld.

Tricks mit **WIRBELWIND**

TIP 13: Wenn Sie auf einer erhöhten Position stehen, können Sie unten herumlaufende Gegner per Wirbelwind zu sich hochheben – und wieder fallen lassen. Im Teammodus halten Sie aus sicherer Entfernung Konkurrenten im Wirbelwind fest, die so ein leichtes Ziel für Ihre Kameraden abgeben. CS

Kampf gegen den Countdown, Teil 2

Earth 2150

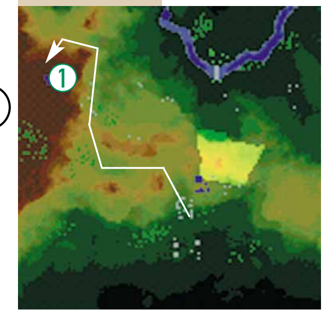
Die Kampagnen von ED und UCS haben wir in der vorigen Ausgabe aufbereitet. Diesmal gelangen die Hightech-Fanatiker der Lunar Corporation zum Sieg.

Für die dritte Kampagne des Echtzeit-Strategiespiels Earth 2150 von Topware schlüpfen Sie in die Rolle des Befehlshabers der Lunar Corporation. Sie erhalten das sogenannte FANG-Fahrzeug, Ihr persönliches Kommando-Vehikel. Es darf jedoch niemals zerstört werden und muß vor dem Abschluß jeder Mission wieder in die Hauptbasis zurückgebracht werden, sonst verlieren Sie die gesamte Kampagne. Allgemeiner Hinweis: Erforschen Sie nur die Technologien, die wir in der Lösung erwähnen. Die Prozentzahlen hinter den Ländernamen stellen die Summe dar, die nach der jeweiligen Mission für das Exodus-Projekt überwiesen sein sollte.

Leider ist uns im letzten Heft ein Mißgeschick passiert: Die letzte Seite der Lösung zur ED-Kampagne enthielt den falschen Text. Wir liefern die korrekte Version auf Seite 185 nach.

Lunar Corporation

Ural (6%)

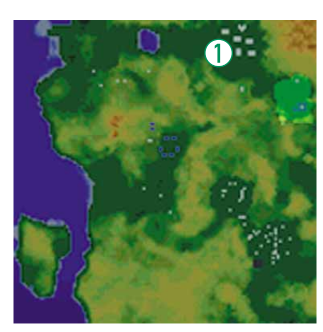


Ural: Spüren Sie die Ressourcen auf, und errichten Sie eine Basis bei (1).

TIP 1: Erkunden Sie mit Ihrem Fahrzeug die Gegend um (1), danach erhalten Sie die Gelegenheit, dort eine Basis zu bauen. Errichten Sie auf dem Erzfeld zwei Transporterbasen, die anschließend alle benötigten Rohstoffe in Ihre Heimatbasis bringen.

TIP 2: Vermeiden Sie jeglichen Kontakt mit dem Feind im Osten der Karte, da der Sie nicht attackieren wird, wenn Sie ihn nicht auf sich aufmerksam machen.

Acme Labors (6%)



Acme Labors: Bringen Sie den FANG zum Anfang der Strecke bei (1).

TIP 3: Ihr erster Besuch in den Acme-Laboratorien: Rufen Sie den Transporter, und entladen Sie das wertvolle FANG-Experimentalfahrzeug. Schicken Sie es dann zur Ausgangsposition der Teststrecke bei (1). Nach den erfolgreichen Tests transportieren Sie den Flitzer zurück zur Hauptbasis.

Antarktis (6%)



Antarktis: Dringen Sie mit dem FANG bis nach (4) vor, und unterbreiten Sie der UCS das Friedensangebot.

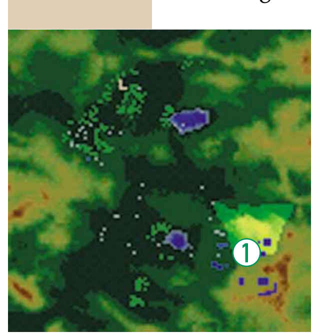
TIP 4: Entladen Sie den FANG, und beschießen Sie die Mauer im Nordwesten (1). Halten Sie sich aber nicht mit den Feinden auf, sondern rasen Sie in Richtung Westen und dann an der Basis bei (2) vorbei in den Nordwesten nach (3).

TIP 5: Betreten Sie dort den Tunnel, der Sie direkt zur UCS-Basis bei (4) bringt. Anschließend fahren Sie so schnell wie möglich wieder zurück und schaffen den kostbaren FANG in die Hauptbasis.

Himalaya (10%)

FANG *holen*

TIP 6: Bringen Sie den FANG in die Mission, damit er die ersten Angriffe abwehren kann. In der Zwischenzeit erforschen Sie das mittlere Abwehrgebäude (Defender). Sichern Sie damit den Engpaß bei (1), durch den Ihre Gegner einzudringen versuchen.

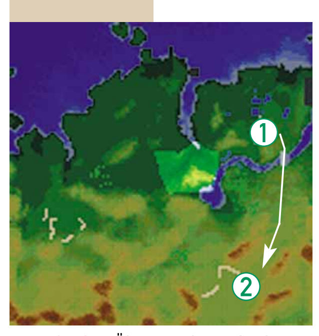


Himalaya: Während Sie fördern, schützen vier Defenders Ihre Basis.

TIP 7: Errichten Sie mehrere Transporterbasen auf dem großen Ressourcenfeld in Ihrer Basis, und erforschen Sie den Meteor-Flieger. Produzieren Sie außerdem zehn Moon-Einheiten, die Sie mit Raketenwerfern ausrüsten. Sobald die Ressourcenfelder abgebaut sind, evakuieren Sie die Region.

METEOR

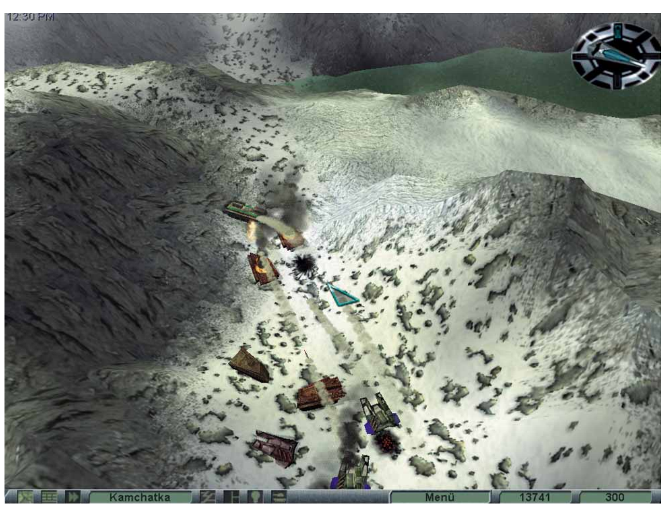
Kamchatka (12%)



Kamchatka: Überraschen Sie Ihren Gegner mit einer Blitzattacke.

TIP 8: Beordern Sie den Transporter mit den in der vorigen Mission gebauten Einheiten in das Gebiet bei (1). Dort stampfen Sie ein Versorgungszentrum, zwei Kraftwerke und zwei Batterien aus dem Boden.

TIP 9: Starten Sie einen Blitzangriff auf den überraschten Gegner bei (2), der zu Beginn über so gut wie keine Einheiten verfügt. Während sich die weitreichenden Raketenwerfer vornehmlich um Gebäude



Tip 9: Wir gehen mit unseren Einheiten zu einer Blitzattacke über. Die ersten Fahrzeuge haben die gegnerische Basis schon fast erreicht.

ÜBERFALL

kümmern, nehmen Sie mit dem FANG die ausfallenden Feindeinheiten aufs Korn.

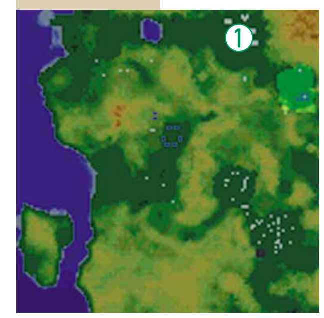
Basis **SICHERN**

TIP 10: Sichern Sie in der Zwischenzeit Ihre eigene Basis mit mehreren Defendern, denn der Feind führt von seiner westlichen Basis aus schwere Angriffe gegen Sie. Bauen Sie außerdem die Ressourcen auf dem Feld nahe Ihrer Basis ab.

MINE *bauen*

TIP 11: Sobald Sie den Gegner bei (2) vernichtet haben, bauen Sie auch seine Rohstoffe ab. In der Zwischenzeit erforschen Sie die Upgrades für die Moon-Einheiten und den Raketenwerfer.

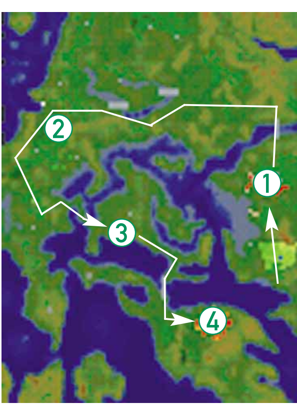
Acme Labors 2 (12%)



Acme Labors 2: Testen Sie den brandneuen FANG 2.

TIP 12: Diese Mission zeigt Ihnen das neue FANG-2-Flugzeug, folgen Sie den genauen Instruktionen der Techniker. Sie beginnen wieder bei (1). Am Ende explodiert das Vehikel, und Sie haben den einfachen Einsatz gewonnen.

Kanada (12%)



Kanada: Die Forschungsbasis im Süden muß zerstört werden.

TIP 13: Rufen und entladen Sie den Transporter mit dem FANG. Nachdem Sie im Norden den zu bewachenden Konvoi (1) angetroffen haben, fahren Sie weiter in nördlicher Richtung, bis über die Brücke. Von da geht's nach Westen, wo Sie die ersten Feinde treffen und zwei weitere Brücken überqueren.

TIP 14: Direkt hinter der zweiten Brücke befindet sich eine feindliche Basis (2), die Sie umgehen können, indem Sie sich zunächst in westlicher Richtung vorantasten, dann weiter nach Süden vorstoßen und schließlich wieder Richtung Osten marschieren, wo Sie eine schmale Landzunge (3)

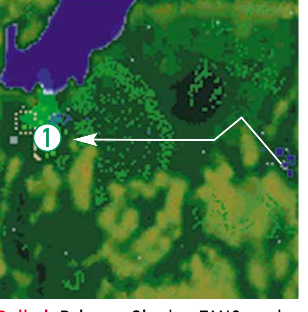
WEG *freimachen*

überqueren. Dort befindet sich eine feindliche Armee, die Sie problemlos per FANG ausschalten. Danach ist der Weg nach (4) frei.

Baikal (16%)

GUARDIANS *erforschen*

TIP 15: Nachdem Sie den FANG und die weiteren Fahrzeuge herbeordert haben, beginnen Sie nach bewährtem Muster mit dem Aufbau einer Basis. Wichtig ist vor allem die Erforschung der schweren Abwehrgebäude, der Guardians, mit denen Sie Ihre Stellung sichern.



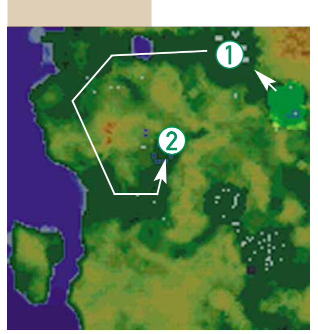
Baikal: Bringen Sie den FANG nach (1), um die Feindbasis zu sprengen.

TIP 16: Die Feindbasis bei (1) läßt sich einfach zerstören, indem Sie ihr mit Ihrem bewährten FANG einen Besuch abstatten. Fahren Sie mit dem Fahrzeug einfach direkt in die Mitte der Basis, und verlassen Sie den Bereich nach der Aktivierung des Countdowns. Danach geht dort alles in die Luft.

Region absuchen und **SICHERN**

TIP 17: Suchen Sie mit einigen Einheiten die Gegend ab, und vernichten Sie überlebende Schergen der Eurasian Dynasty. Anschließend sichern Sie die Region, indem Sie auf allen Rohstoffvorkommen Transporterbasen bauen und die Mission verlassen. Erforschen Sie allerdings vorher noch den wichtigen Energieschild, mit dem von nun an alle Einheiten ausgestattet werden. Das gleiche gilt für das Elektrogeschütz.

Acme Labors 3 (16%)



Acme Labors 3: Halten Sie den feindlichen FANG 3 auf.

TIP 18: Fliegen Sie den FANG ins Zielgebiet, und nehmen Sie mit ihm unverzüglich das Energieschild-Upgrade auf, das neben der Landezone liegt. Damit ist das Fahrzeug nun für die gesamte Kampagne mit einem schweren Energieschildgenerator ausgestattet.

FANG 3 *vernichten*

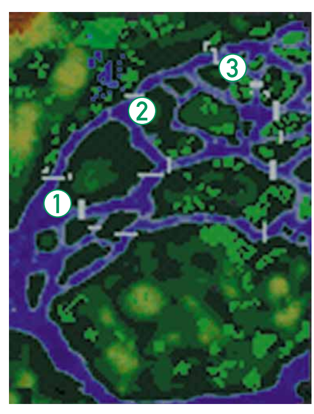
TIP 19: Fahren Sie schnurstracks nach (1), dann wird der feindliche FANG fliehen. Folgen Sie ihm bis nach (2), wo Sie ihn einfach vernichten können. Als Belohnung für Ihre Mühen erhalten Sie die nützliche Schallkanone, die Sie nach dem Ende der Mission erforschen.

Amazonas (28%)

Die drei **BRÜCKEN** *zerstören*

TIP 20: Bringen Sie unverzüglich so viele Einheiten wie möglich in das Einsatzgebiet, und greifen Sie mit aller Macht die Brücken bei (1), (2) und (3) an. Die müssen unbedingt vor dem Ablauf des Countdowns ausgeschaltet werden. Wir empfehlen, vor den Brücken Guardians zu plazieren, die Ihren Einheiten während der Attacke Feuerschutz geben. Da dennoch einzelne Feindeinheiten bis zu Ihrer Basis durchbrechen könnten, errichten Sie dort ebenfalls einige Abwehrtürme als Rückendeckung.

GUARDIANS *verteidigen die Basis*



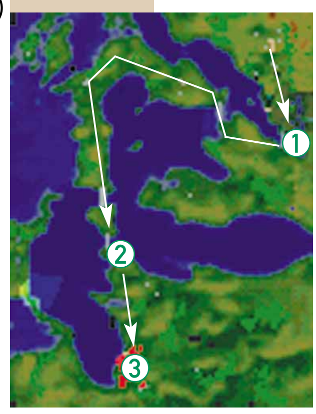
Amazonas: Zerstören Sie die drei Brücken, um die ED von Ihrer Halbinsel abzuschneiden.

TIP 21: Nach der Vernichtung der Brücken droht Ihnen keine Gefahr mehr, und Sie können in aller Ruhe die Ressourcen der Mission abbauen sowie den Ladeakku für Ihre Schilde erforschen. Das kostspielige Wetterkontrollzentrum können Sie sich jedoch sparen, da Sie es im Verlauf der Kampagne nie einsetzen müssen. Schicken Sie diese Ressourcen besser direkt zum Raumschiffbau.

Große Seen (28%)

GELEIT *geben*

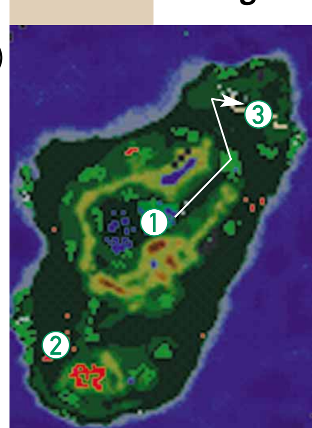
TIP 22: Entladen Sie den Transport-Hubschrauber, und treffen Sie sich südlich der Landezone mit dem Konvoi. Fahren Sie über die Brücke bei (1) Richtung Süden. Weiter geht es entlang der Landzunge zunächst in nordwestlicher, dann in südlicher Richtung.



Große Seen: Eskortieren Sie Ihre Verbündeten über die schmalen Landstreifen bis hin zur UCS-Basis.

TIP 23: Vorsicht bei den Panzern nach der Brücke im Süden (2). Deren Laserstrahlen können selbst dem FANG erheblich schaden, schicken Sie einige Einheiten als Kanonenfutter mit. Nachdem Sie den Konvoi in der Basis bei (3) abgeliefert haben, evakuieren Sie die verbleibenden Truppen. Gehen Sie nicht auf Neos Forderung ein, den Konvoi zu vernichten. Erforschen Sie in der Zwischenzeit den Regenerator für Ihre Einheiten.

Madagaskar (40%)



Madagaskar: Sichern Sie nach Osten, und erforschen Sie den Crater.

TIP 24: Sichern Sie Ihre Basis mit vier Guardians bei (1). Montieren Sie neben Elektrogeschützen und Raketenwerfern auch Schallkanonen, damit kein Truppentyp der ED eine Chance hat. Errichten Sie an der Förderstelle der UCS bei (2) zwei Minen, da Ihnen Ihr Verbündeter ohnehin keine große Hilfe sein wird. Sie können die Ressourcen besser nutzen.

CRATER *erforschen*

TIP 25: Entwickeln Sie in Ihrer Basis den Crater sowie den schweren Raketenwerferaufsatz dafür. Bauen Sie vier Crater-Fahrzeuge, und greifen Sie mit allen Einheiten inklusive FANG die Basis der Eurasian Dynasty bei (3) an. Vernichten Sie zunächst die Minen, um dort eigene errichten zu können.

NEO *ignorieren*

TIP 26: Der durchgeknallte Mechaniker Neo meldet sich zurück und übernimmt mit einem Schlag alle UCS-Einheiten, jedoch nicht die Gebäude. Passen Sie daher auf, falls Sie einen Angriff mit Truppen der UCS zusammen ausführen. Sonst haben Sie schnell einen Feind im Nacken. Bauen Sie nach der Niederlage der ED sämtliche Ressourcen im Gebiet ab, und evakuieren Sie anschließend.

VORSICHT *vor UCS-Truppen*

Australien (44%)

MINEN *errichten*

TIP 27: Errichten Sie wie in der vorigen Mission auf dem Ressourcenfeld Ihres Verbündeten bei (1) eigene Erztransporterbasen, da Ihnen die UCS in dieser Mission ohnehin nicht wirklich eine Hilfe ist.



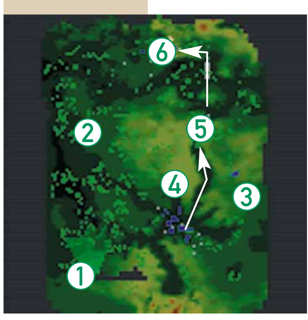
Australien: Vernichten Sie die Basis der Eurasian Dynasty bei (1).

TIP 28: Erforschen Sie die schwere Elektrowaffe, und konstruieren Sie einen neuen Cratertyp, der die eben erforschte Waffe in Kombination mit einer leichten Schallkanone trägt. Anschließend konstruieren Sie vier dieser Fahrzeuge sowie vier Crater mit schweren Raketenwerfern, falls Sie nicht noch welche aus der letzten Mission übrig haben. Die Verteidigung der Basis übernimmt in dieser Zeit Ihr braver FANG.

GROSS-ANGRIFF *auf Gegnerbasis*

TIP 29: Greifen Sie mit den acht Fahrzeugen die Feindbasis bei (2) an, die Ihnen nicht viel entgegenzusetzen hat. Die UCS wird sich auf Ihrer Seite ein wenig an den Kämpfen beteiligen, allerdings ist der Techniker Neo noch am Leben und wird von Zeit zu Zeit wieder sämtliche Einheiten Ihres Verbündeten unter seinen Befehl bringen.

Mosambik (50%)



Mosambik: Bauen Sie Rohstoffe bei (1), (2) und (3) ab, um den Kampf gegen die ED zu finanzieren.

TIP 30: Bauen Sie bei (1), (2) und (3) Minen, und greifen Sie mit Ihrem FANG die Tunneleingänge der ED bei (4) und (5) an. Danach befestigen Sie Ihre Basis mit einigen Guardians nach Norden hin.

Platoon **EINFLIEGEN**

TIP 31: Fliegen Sie die Truppen, mit denen Sie schon in der letzten Mission die Eurasian Dynasty geschlagen haben, in die Region. Sollten Sie in der letzten Mission Einheiten verloren haben, rüsten Sie Ihre Armee wieder so weit auf, daß Sie über vier Crater mit schwerem Raketenwerfer und vier mit schwerem Elektrogeschütz sowie Schallkanone verfügen.

ANGRIFF *mit Raketen und Elektrowaffen*

TIP 32: Greifen Sie mit diesen Einheiten die Feindbasis bei (6) an. Wieder wird die Eurasian Dynasty Ihnen nicht viel entgegenzusetzen haben, da Ihre Einheiten weiter feuern können als Laserwaffen, die einzige Basisverteidigung, die Ihr Feind nutzt. Während sich die Crater vornehmlich um die Gebäude kümmern, schalten Sie mit dem FANG anrückende feindliche Einheiten aus. Bauen Sie vor dem Verlassen der Mission wie immer sämtliche Ressourcen

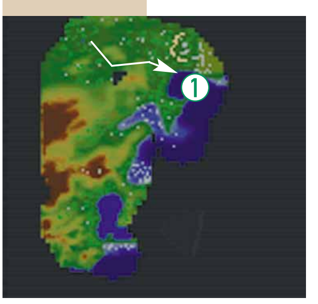

Tip 32: Der Feind ist machtlos, da Ihre Geschosse eine höhere Reichweite haben als die Laser, welche er zur Verteidigung einsetzt.

ab, und verbessern Sie außerdem die schweren Raketen in Ihrem Forschungszentrum.

Rio de Janeiro (50%)

FANG **EINFLIEGEN**

TIP 33: Beordern Sie den Transporter zusammen mit Ihrem FANG in die Region. Der zu eliminierende Techniker Neo befindet sich bei (1). Sobald Sie dort ankommen, wird er versuchen, in einem Spionagefahrzeug zu fliehen. Da Ihr FANG jedoch schneller ist, hat Neo keine Chance.

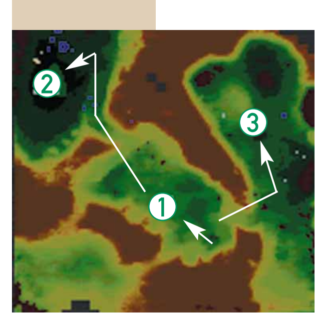

Rio de Janeiro: Den verrückten Techniker Neo finden Sie bei (1). Folgen Sie ihm, wenn er flieht.

TIP 34: Beenden Sie die Mission nach der Evakuierung der Region, wählen Sie aber noch keine neue aus. Erforschen Sie zunächst in Ihrer Basis die Crusher-Einheit, und konstruieren Sie wie bei den Cratern zwei Fahrzeuge mit schweren Raketenwerfern sowie zwei mit schweren Lasergeschützen. Wählen Sie danach Lesotho als nächstes Einsatzgebiet.

Lesotho (56%)

PRÄVENTIV-SCHLAG *führen*

TIP 35: Nachdem Ihre Einheiten eingeflogen wurden, vernichten Sie sämtliche Gebäude der Eurasian Dynasty bei (1). Fahren Sie anschließend weiter zu Ihren Verbündeten bei (2). Die verräterische UCS wird sich in dieser Mission auf jeden Fall nach Ablauf einer gewissen Zeit gegen Sie stellen, darum führen Sie nun einen Präventivschlag durch. Vernichten Sie also sämtliche Einheiten und Gebäude bei (2). Die UCS wird sich gegen Ihren Angriff nicht wehren, da Sie ihr gegenüber immer noch den Status »verbündet« haben. Nachdem Sie die Basis dem Erdboden gleichgemacht haben, errichten Sie dort Ihren eigenen Stützpunkt.


Lesotho: Führen Sie einen Präventivschlag gegen die UCS, die Ihnen sonst in den Rücken fällt.

ED **AUSLÖSCHEN**

TIP 36: Auch die Vernichtung der ED ist nur Routine. Da Sie schon vor dieser Mission über sehr viele und sehr starke Einheiten verfügen, können Sie direkt nach der Vernichtung der UCS gegen die ED-Basis ziehen. Wieder einmal hat Ihr Feind keine Chance, da er die Basis nur mit Laserwaffen befestigt hat.

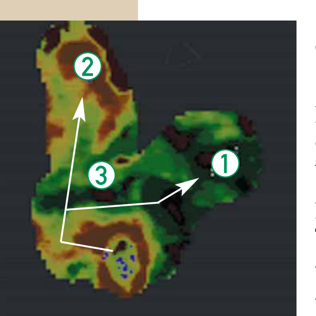
Region **SICHERN**

Anschließend sichern Sie die Region, indem Sie auf alle Erzfelder Transporterbasen setzen. Die dortigen Credits werden dann nach Verlassen der Mission automatisch zu Ihrer Hauptbasis geschickt.

Peru (100%)

Basis **SICHERN**

TIP 37: Sichern Sie Ihre Basis nach Westen mit mindestens vier Guardians, das wird das Einrücken von Feindeinheiten unmöglich machen. Bauen Sie im Talkessel eine Basis auf, und rufen Sie den Transporter mit Ihren Einheiten. Die dürften im Laufe der Zeit schon Veteranen mit vielen Erfahrungspunkten geworden sein.


Peru: Vernichten Sie die Feinde, und bauen Sie die letzten Ressourcen für das Raumschiff ab.

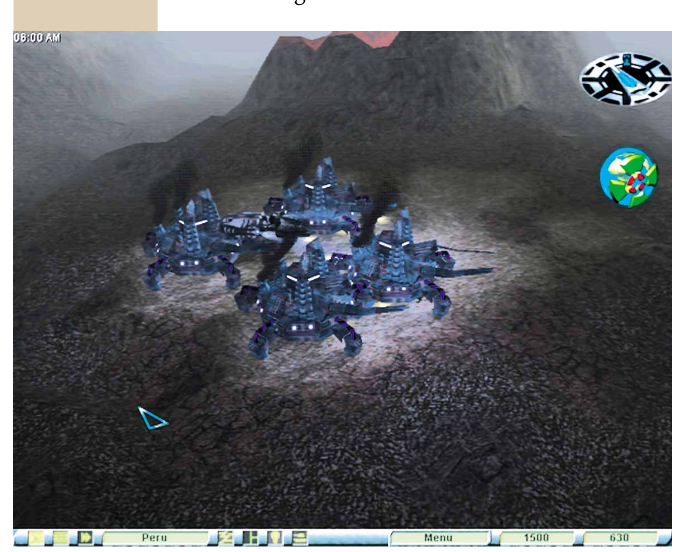
TIP 38: Sie können wie in den letzten Missionen direkt zum Angriff übergehen, Ihre Einheiten sind wesentlich stärker als die Armeen der beiden Feindparteien. Die setzen dummerweise wieder nur auf Waffen, die von Ihren Energieschilden geblockt werden können.

Karte **SÄUBERN**

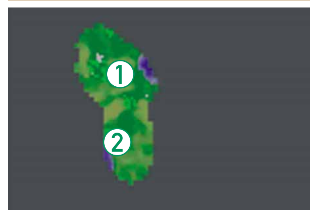
Die Basis der Eurasian Dynasty befindet sich bei (1), die United Civilized States haben ihre Stellung bei (2). Attackieren Sie zuerst die Stellungen der Eurasier.

Raumschiff **FERTIGSTELLEN**

TIP 39: Bauen Sie nun die Ressourcen im eroberten Gebiet ab, den Großteil werden Sie bei (3) vorfinden. Das sollte reichen, um auf einen Schlag das gesamte Raumschiff fertigzustellen. Glückwunsch, Sie haben auch die dritte und letzte Kampagne von Earth 2150 gemeistert! Sie dürfen sich mit Fug und Recht Meisterstratege nennen. GUN


Tip 39: Errichten Sie so viele Erztransporterbasen wie möglich, um den Bau des Raumschiffs auf einen Schlag zu vollenden.

Nachtrag
Diese Seite (S.226) hatte im letzten Heft den falschen Text.



Indien: Führen Sie eine Blitzattacke auf (1) durch, und ernten Sie anschließend alle Ressourcen ab.

sis ein, die Sie bei (1) errichten. Während Sie Ihre Stellung mit Pill-Boxen sichern, schicken Sie ein Baufahrzeug nach (2), um eine kleine Mine auszubeuten.

Reparatureinheit **VERBESSERN**

TIP 61: Während Sie die Ressourcen der Region abbauen, können Sie Ihre Reparatureinheit aufrüsten, die anschließend mit doppelter Geschwindigkeit Ihre Einheiten instandsetzen wird. 20.000 Credits bringen Sie zur Hauptbasis, da Sie sie für die nächste Mission benötigen werden. Den Rest der Rohstoffe lassen Sie allerdings Exodus zukommen, den Minenwerfer zu erforschen lohnt sich nicht.

Madagaskar (81%)

ARMEE *richtig zusammenstellen*

TIP 62: Stellen in der Hauptbasis eine schlagkräftige Armee, bestehend aus Laser- und Raketenfahrzeugen, mit den Credits aus Indien zusammen. Beladen Sie den Helikopter mit den zehn stärksten Einheiten sowie 5.000 Credits, und beginnen Sie die Mission.

Angriffsbasis im Nordosten **ERRICHTEN**

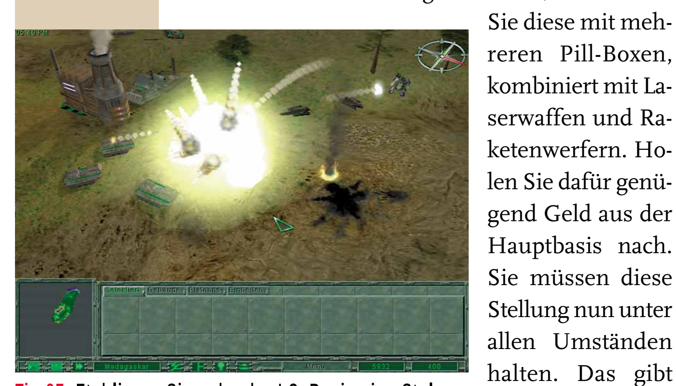
TIP 63: Ziehen Sie mit Ihren Fahrzeugen nach (1), und errichten Sie dort eine Angriffsbasis, bestehend aus Produktionszentrum, Waffenfabrik, Landezone und Versorgungsdepot. Fliegen Sie dorthin sämtliche Truppen der Hauptbasis ein.

LC durch den **PASS** *angreifen*

TIP 64: Die LC hat eine gut verteidigte Basis im Talkessel bei (2). Bringen Sie Ihre Truppen durch den engen Paß vom Norden dort hinein, und beginnen Sie mit dem Feuer auf die Abwehranlagen. Während Raketenwerfer und Panzer vor allem die beharken, nehmen Ihre schweren Laserfahrzeuge die Bodeneinheiten des Feindes aufs Korn.

Stellung **SICHERN**

TIP 65: Bringen Sie Ihr Baufahrzeug zu der Stelle, wo die ersten Abwehranlagen standen, und sichern Sie diese mit mehreren Pill-Boxen, kombiniert mit Laserwaffen und Raketenwerfern. Holen Sie dafür genügend Geld aus der Hauptbasis nach. Sie müssen diese Stellung nun unter allen Umständen halten. Das gibt Ihnen Zeit, einen Großteil Ihrer angeschlagenen Truppen wieder zu reparieren.

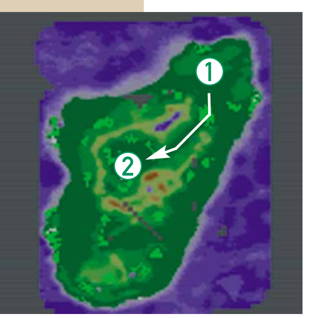

Tip 65: Etablieren Sie nahe der LC-Basis eine Stellung, um Angriffe besser kontrollieren zu können.

STROM *im Süden der Basis ausschalten*

TIP 66: Sobald die Angriffe des Feindes ein wenig nachlassen, brechen Sie am östlichen Talkesselrand nach Süden durch, bis Sie Sonnenkollektoren und Batterien sehen. Sobald Sie die demoliert haben, können Sie die restlichen Gebäude gefahrlos vernichten, da die Defensivanlagen lahm liegen.

Artefakt **STEHLEN**

TIP 67: Buddeln Sie einen Tunneleingang in der Mitte des Talkessels, und nehmen Sie im Untergrund das Artefakt mit. Anschließend können Sie, während Sie die Ressourcen im Kessel abbauen, den neuen Schildgenerator erforschen. Rüsten Sie damit sämtliche neuen Fahrzeuge aus. Zusätzlich läßt sich ein schweres Geschütz entwickeln, das von nun an den normalen Panzer ersetzt.



Madagaskar: Fliegen Sie sofort Truppen ein, und greifen Sie die starke LC-Basis bei (2) an.

NEUE *Einheit basteln*

TIP 68: Konstruieren Sie zu diesem Zeitpunkt eine neue Allround-Einheit für spätere Missionen: Mit Kaukasus-Rumpf, schwerem Geschütz, leichter Laserwaffe und schwerem Schildgenerator. Diese Einheit ist auf dem Boden so gut wie unschlagbar.

Australien (81%)

Fehler **AUSNUTZEN**

TIP 69: Designbugs vereinfachen diese Mission ungemein: Geben Sie direkt sämtlichen Einheiten den Befehl, sich nach (2) zu bewegen. Sie suchen sich den Weg selbst und ignorieren Gegner unterwegs. Bei (1) stoppen Sie kurz, rüsten den Prototypen mit dem dortigen Energieschild aus und fahren einfach weiter. Sobald Sie an der Oberfläche sind, marschieren Sie nach Norden zur Landezone.



Australien: Statten Sie den Prototypen bei (1) mit einem starken Schutzschild aus, und bringen Sie ihn bei (2) an die Oberfläche.

Mosambik (90%)

Konvoi **ESKORTIEREN**

TIP 70: Eskortieren Sie den Konvoi nach (1) und durch den Untergrund nach (2). Von dort geht's nördlich bis nach (3). Hier reparieren Sie die Brücke, fahren weiter zum Punkt (4) und übernehmen dort das Kommando über alle dort stationierten Einheiten und Gebäude.

ANGREIFEN

TIP 71: Sie erhalten den Oberbefehl über einen riesigen Verband von Panzern, Raketenwerfern und Haubitzen. Nun gehen Sie zum Angriff auf die Feindbasis bei (5) über, wobei die vielen Gleitjäger das einzige sind, was Ihnen gefährlich werden kann. Danach verlassen Sie die Region und pumpen jeden Pfennig in das Exodus-Projekt.

Mosambik: Nachdem Sie die Kontrolle über alle Streitkräfte übernommen haben, vernichten Sie die wehrlose UCS-Basis bei (5).

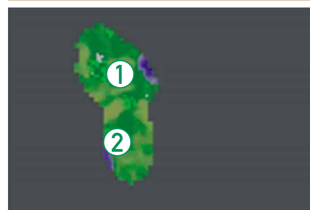
Ägypten (100%)

Die Erde **VERLASSEN**

TIP 72: Da Sie eine Mine mit über 100.000 Ressourcen erhalten, können Sie nun problemlos die letzten 10 Prozent abzahlen. Sie benötigen in dieser Mission nicht einmal eine Basisabwehr, denn der Gegner wird Sie nicht angreifen.

Nachtrag

Diese Seite (S.226) hatte im letzten Heft den falschen Text.



Indien: Führen Sie eine Blitzattacke auf (1) durch, und ernten Sie anschließend alle Ressourcen ab.

sis ein, die Sie bei (1) errichten. Während Sie Ihre Stellung mit Pill-Boxen sichern, schicken Sie ein Baufahrzeug nach (2), um eine kleine Mine auszubeuten.

Reparatureinheit **VERBESSERN**

TIP 61: Während Sie die Ressourcen der Region abbauen, können Sie Ihre Reparatureinheit aufrüsten, die anschließend mit doppelter Geschwindigkeit Ihre Einheiten instandsetzen wird. 20.000 Credits bringen Sie zur Hauptbasis, da Sie sie für die nächste Mission benötigen werden. Den Rest der Rohstoffe lassen Sie allerdings Exodus zukommen, den Minenwerfer zu erforschen lohnt sich nicht.

Madagaskar (81%)

ARMEE *richtig zusammenstellen*

TIP 62: Stellen in der Hauptbasis eine schlagkräftige Armee, bestehend aus Laser- und Raketenfahrzeugen, mit den Credits aus Indien zusammen. Beladen Sie den Helikopter mit den zehn stärksten Einheiten sowie 5.000 Credits, und beginnen Sie die Mission.

Angriffsbasis im Nordosten **ERRICHTEN**

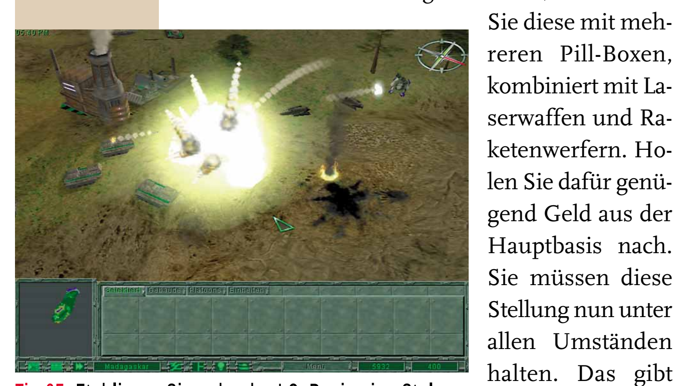
TIP 63: Ziehen Sie mit Ihren Fahrzeugen nach (1), und errichten Sie dort eine Angriffsbasis, bestehend aus Produktionszentrum, Waffenfabrik, Landezone und Versorgungsdepot. Fliegen Sie dorthin sämtliche Truppen der Hauptbasis ein.

LC durch den **PASS** *angreifen*

TIP 64: Die LC hat eine gut verteidigte Basis im Talkessel bei (2). Bringen Sie Ihre Truppen durch den engen Paß vom Norden dort hinein, und beginnen Sie mit dem Feuer auf die Abwehranlagen. Während Raketenwerfer und Panzer vor allem die beharken, nehmen Ihre schweren Laserfahrzeuge die Bodeneinheiten des Feindes aufs Korn.

Stellung **SICHERN**

TIP 65: Bringen Sie Ihr Baufahrzeug zu der Stelle, wo die ersten Abwehranlagen standen, und sichern Sie diese mit mehreren Pill-Boxen, kombiniert mit Laserwaffen und Raketenwerfern. Holen Sie dafür genügend Geld aus der Hauptbasis nach. Sie müssen diese Stellung nun unter allen Umständen halten. Das gibt Ihnen Zeit, einen Großteil Ihrer angeschlagenen Truppen wieder zu reparieren.



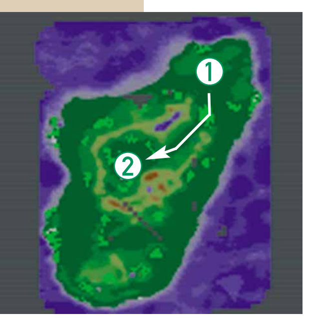
Tip 65: Etablieren Sie nahe der LC-Basis eine Stellung, um Angriffe besser kontrollieren zu können.

STROM *im Süden der Basis ausschalten*

TIP 66: Sobald die Angriffe des Feindes ein wenig nachlassen, brechen Sie am östlichen Talkesselrand nach Süden durch, bis Sie Sonnenkollektoren und Batterien sehen. Sobald Sie die demoliert haben, können Sie die restlichen Gebäude gefahrlos vernichten, da die Defensivanlagen lahm liegen.

Artefakt **STEHLEN**

TIP 67: Buddeln Sie einen Tunneleingang in der Mitte des Talkessels, und nehmen Sie im Untergrund das Artefakt mit. Anschließend können Sie, während Sie die Ressourcen im Kessel abbauen, den neuen Schildgenerator erforschen. Rüsten Sie damit sämtliche neuen Fahrzeuge aus. Zusätzlich läßt sich ein schweres Geschütz entwickeln, das von nun an den normalen Panzer ersetzt.



Madagaskar: Fliegen Sie sofort Truppen ein, und greifen Sie die starke LC-Basis bei (2) an.

NEUE *Einheit basteln*

TIP 68: Konstruieren Sie zu diesem Zeitpunkt eine neue Allround-Einheit für spätere Missionen: Mit Kaukasus-Rumpf, schwerem Geschütz, leichter Laserwaffe und schwerem Schildgenerator. Diese Einheit ist auf dem Boden so gut wie unschlagbar.

Australien (81%)

Fehler **AUSNUTZEN**

TIP 69: Designbugs vereinfachen diese Mission ungemein: Geben Sie direkt sämtlichen Einheiten den Befehl, sich nach (2) zu bewegen. Sie suchen sich den Weg selbst und ignorieren Gegner unterwegs. Bei (1) stoppen Sie kurz, rüsten den Prototypen mit dem dortigen Energieschild aus und fahren einfach weiter. Sobald Sie an der Oberfläche sind, marschieren Sie nach Norden zur Landezone.



Australien: Statten Sie den Prototypen bei (1) mit einem starken Schutzschild aus, und bringen Sie ihn bei (2) an die Oberfläche.

Mosambik (90%)

Konvoi **ESKORTIEREN**

TIP 70: Eskortieren Sie den Konvoi nach (1) und durch den Untergrund nach (2). Von dort geht's nördlich bis nach (3). Hier reparieren Sie die Brücke, fahren weiter zum Punkt (4) und übernehmen dort das Kommando über alle dort stationierten Einheiten und Gebäude.

ANGREIFEN

TIP 71: Sie erhalten den Oberbefehl über einen riesigen Verband von Panzern, Raketenwerfern und Haubitzen. Nun gehen Sie zum Angriff auf die Feindbasis bei (5) über, wobei die vielen Gleitjäger das einzige sind, was Ihnen gefährlich werden kann. Danach verlassen Sie die Region und pumpen jeden Pfennig in das Exodus-Projekt.

Mosambik: Nachdem Sie die Kontrolle über alle Streitkräfte übernommen haben, vernichten Sie die wehrlose UCS-Basis bei (5).

Ägypten (100%)

Die Erde **VERLASSEN**

TIP 72: Da Sie eine Mine mit über 100.000 Ressourcen erhalten, können Sie nun problemlos die letzten 10 Prozent abzahlen. Sie benötigen in dieser Mission nicht einmal eine Basisabwehr, denn der Gegner wird Sie nicht angreifen.

Jede Karte nimmt an der Verlosung teil

Mitmachen und gewinnen

Die Meinung unserer Leser interessiert uns sehr. Unter allen ausgefüllten Mitmachkarten verlosen wir deshalb die folgenden Preise im Gesamtwert von über 10.000 Mark.

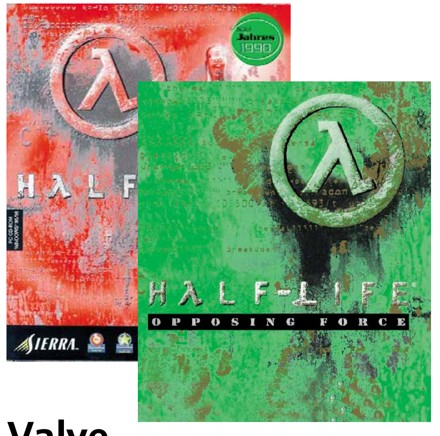
Einsendeschluß ist der 31. Januar 2000.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Sierra

Das gerade erschienene 3D-Adventure **Gabriel Knight 3** glänzt mit einer hochspannenden Story und gepflegtem Gruselambiente. Zusammen mit Havas Interactive bringen wir **25** Exemplare unters Volk, damit Sie sich davon selbst überzeugen können. Rund **2.000 Mark** sind die Programme insgesamt wert.



Terratec

Für PC-Spieler mit hohen Ansprüchen an die Klangausgabe ist es erste Wahl: das **Soundsystem DMX**, derzeit Spitzenreiter in unserer Soundkarten-Referenzliste. Die Karte klingt nicht nur erstklassig, sondern unterstützt auch die beiden Audio-Standards EAX und A3D auf einem Board. Zusammen mit Terratec verlosen wir **zehn** Exemplare des Musikkünstlers im Gesamtwert von ungefähr **2.800 Mark**.

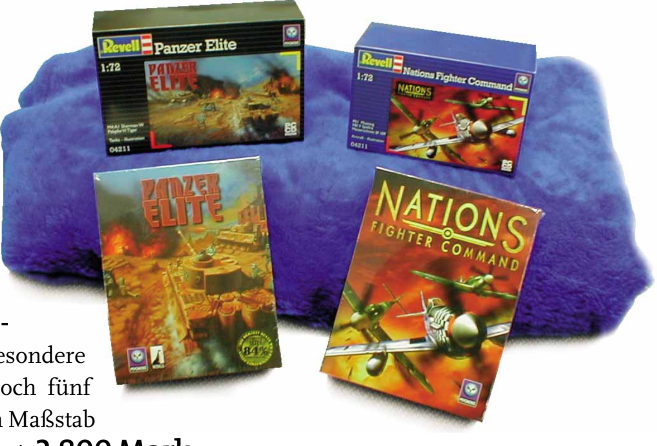


Valve

Unser Action-Chartführer **Half-Life (deutsch)** hat Nachwuchs bekommen: Seit kurzem gibt's das hervorragende Addon **Opposing Force**, in dem Sie als Soldat Adrian Shepherd gegen Aliens antreten. Havas Interactive spendiert für die GameStar-Leser **20** Pakete aus Hauptprogramm und Addon. Der Gesamtwert aller Spiele liegt bei ungefähr **2.800 Mark**.

GT

In Zusammenarbeit mit GT verlosen wir **12 Simulationspakete**. Darin finden die Gewinner je einmal das realistische deutsche Panzerspiel **Panzer Elite** und die Flugsimulation **Nations: Fighter Command**. Obendrein gibt's besondere Schmankerl für Bastler: Pro Bundle legt GT noch fünf **Revell-Modelle** (zwei Panzer und drei Flieger im Maßstab 1:72) in einer exklusiven Edition bei. Der Gesamtwert: **2.800 Mark**.





Im Test: 12 Soundkarten bis 300 Mark

Klang-Zauber

Schlichtes Stereo-Gedudel ist passé: Mit Surround-Sound in Hifi-Qualität versetzt Sie die aktuelle Soundkarten-Generation zumindest akustisch mitten ins Geschehen – passende Boxen vorausgesetzt.

Eigentlich ist die Soundkarte ein bemitleidenswertes Stück PC-Technik: Den meisten fällt sie nur auf, wenn sie gerade ausfällt. Ansonsten führt sie im Schatten der Hardware-Heroen Prozessor und Grafikkarte ein Mauerblümchendasein. Das liegt vor allem an der weitverbreiteten Meinung, im PC-Audio-Bereich habe sich seit den Tagen der legendären **Soundblaster 16** kaum was getan. Daß es bei den Soundkarten keine Innovationen gäbe, ist jedoch ein gewaltiges Vorurteil.

Schwerpunkt

Schlagwort 3D

Zwei große Trends haben 1998 den Durchbruch geschafft. Da wäre zum einen die Umstellung auf den PCI-Standard, was uns neben hochintegrierten Chips und damit kleineren Karten auch einen Rückgang der Ressourcen-Probleme bescherte. Zeitlich damit einher ging das Aufkommen von 3D-Sound. Schon seit Anfang der 90er Jahre ist das ein Thema, doch beschränkten sich die Bemühungen in der Vergangenheit auf Software-Lösungen, die aus zwei Lautsprechern möglichst viel Raumklang herausholen sollten. Ebenfalls seit längerem treffen wir in Spielen vereinzelt Dolby-Surround-Support an. Hier beschränkt sich der Rundumklang jedoch auf vorgefertigte Parts wie Videos oder Zwischensequenzen, da Dolby-Surround-Codierung in Echtzeit viel zu aufwendig ist.

Inzwischen sind die Pseudo-3D-Zeiten überwunden: Dank neu entwickelter Standards wie Creative Labs' EAX oder Aureals A3D können die Entwickler komplette Spiele mit »echtem« Rundum-Sound versehen, der über zwei Lautsprecherpaare beeindruckend wiedergegeben wird. Wem schon mal ein feindliches Raumschiff in feinstem Vier-

kanalsound am Ohr vorbeipfiff, der wird diesen enormen Atmosphäregewinn gegenüber herkömmlichem Stereo nicht mehr missen wollen. Deshalb widmen wir der Thematik einen eigenen Artikel, in dem wir Ihnen auf drei Seiten von den verschiedenen Standards bis hin zu den passenden Lautsprechersystemen alles Wissenswerte zum Thema »3D-Sound am PC« vermitteln wollen.

Midi geht, MP3 kommt

Es gibt aber auch technische Errungenschaften, die im Lauf der Zeit für Spiele-Soundkarten vernachlässigbar geworden sind. Dazu gehört vor allem der Midi-Standard, mit dem vor fünf bis zehn Jahren einer Soundkarte (für damalige Verhältnisse) hervorragende Klänge zu entlocken waren. Heute ist Midi nur noch für Musiker interessant; bei Spielen liegt das Musikmaterial zumeist im CD-Audio-, WAV- oder gar MP3-Format vor. Die Abkehr vom Midi-Klang sorgt – neben der mangelnden Rentabilität – auch für ein ständig wechselndes Line-up der Hersteller. Neben den Dauerbrennern Creative Labs und Terratec tauchen immer wieder neue Anbieter auf, während andere vom Markt verschwinden. Beispielsweise Diamond, die 1997 mit der revolutionären **Monster Sound** erstmals mitmischte. Obwohl die **Monster**- und **Sonic Impact**-Modellreihen inzwischen zu den bekanntesten Marken auf diesem Gebiet gehören, wird es in Europa aufgrund der zu großen Konkurrenz zumindest mittelfristig keine Diamond-Soundkarten mehr geben.

So haben wir getestet

Zwölf Karten mit den unterschiedlichsten Soundchips haben wir in der Hardware-Redaktion für Sie getestet. Da wir uns hauptsächlich für die Qualitäten beim Spielen interessierten, haben wir das obere Preislimit auf rund 300 Mark angesetzt. Teurere Modelle sind aufgrund ihrer Ausstattungsmerkmale hauptsächlich für den Musikermarkt gedacht.

Die zwölf Kandidaten mußten sich einem höchst umfangreichen Testprogramm unterziehen. In der ersten Runde stand zunächst die Pflicht an: Preise, Serviceleistungen, allgemeine und technische Daten sowie der Lieferumfang aller Probanden wurden hier genau festgehalten. Danach folgte der Check am Meßgerät vom Typ **Neutrik A2-D**. Mit diesem hochpräzisen, rund 15.000 Mark teuren Analysegerät ermitteln wir, ob Frequenzgang, Klirrfaktor und Störspannungsabstand (siehe Kasten »Begriffserklärungen«) höheren Ansprüchen genügen. So läßt sich bereits ganz gut abschätzen, wie eine Soundkarte sich in der abschließenden Kür schlagen wird.

In einem gnadenlosen Praxistest wurden die Testmuster dann von einem halben Dutzend aktueller Spitzenspiele malträtiert, die vom glasklaren Soundeffekt über abgrundtiefe Baßschläge bis hin zum 3D-Gewitter den Kandidaten alles abverlangten. Dabei interessierten wir uns nicht nur für den reinen Klang, sondern wollten auch wissen, wie es um die 3D-Fähigkeiten bestellt ist. Aber auch alltäglichen Problemen, von Installations-Zicken bis zu gelegentlicher Arbeitsverweigerung, kamen wir im Praxistest auf die Schliche.



Looking Glass' System Shock 2 gehört zu den Spielen, die mit EAX und A3D beide wichtigen 3D-Sound-Standards unterstützen – guter Surround-Sound ist damit garantiert.

Begriffserklärungen

Frequenzgang: Der Frequenzgang zeigt, wie laut eine Soundkarte (oder ein anderes Gerät) die Tonhöhen im Vergleich zur Originalquelle (etwa einer CD) wiedergibt. Damit läßt sich zum Beispiel feststellen, ob die Bässe zu leise oder die Höhen nervig laut sind.

Klirrfaktor: Dieser Wert (in Prozent) gibt an, wie stark das Ausgangssignal einer Soundkarte durch Verzerrungen »verschmutzt« ist, die von der Kartenelektronik erzeugt werden. Ein zu hoher Klirranteil verschlechtert hörbar den Klang, extreme Verzerrungen können gar den Lautsprecher beschädigen.

Störspannungsabstand: Die Differenz zwischen Nutzsignal (also Musik oder Soundeffekt) und Störsignalen (Brummen oder Rauschen). Je kleiner der Wert, um so deutlicher ist schon bei niedrigen Lautstärken nervendes Brummen oder Rauschen zu hören. Zusammen mit dem Klirrfaktor ein wichtiger Wert für die Klangqualität einer Soundkarte.

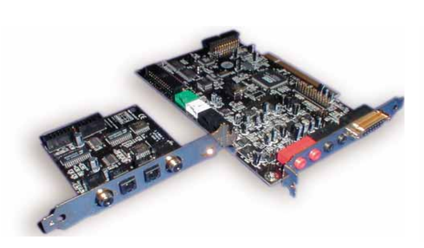
Modifizierte Kriterien

Im Vergleich zu bisherigen GameStar-Soundkartentests haben wir die einzelnen Bewertungskriterien leicht abgeändert. Mit 60 Prozent hat der Praxistest den größten Einfluß auf die Gesamtnote. Hierunter fällt nicht nur der Klangeindruck, auch die 3D-Sound-Tauglichkeit spielt eine wichtige Rolle. Ebenfalls zum Praxistest zählt das Thema Kompatibilität: Macht der Treiber Ärger? Läuft jedes Spiel ohne Probleme? Bleiben alte DOS-Titel stumm?

Zum Punkt Technik, mit 20 Prozent gewichtet, zählen die Ergebnisse am Meßgerät ebenso wie die grundsätzlichen Fähigkeiten der Hardware. Ein Modell etwa, das keinen 3D-Klang bietet, muß mit beträchtlichen Abzügen rechnen. Ebenfalls 20 Prozent trägt die Ausstattung zum Endergebnis bei. Dazu gehören neben dem Umfang der Treiber auch die Anzahl an Ein- und Ausgängen oder sonstige Software-Beigaben. Ein brauchbares Sampling-Programm zum Beispiel ist nie verkehrt: Denn selbst die günstigste Soundkarte kann mehr als nur Spiele untermalen. MG



Terratec Soundsystem DMX



Seit Ausgabe 9/99 regiert das Terratec **Soundsystem DMX** an der Spitze unserer Charts. Mit der Hauptgrund dafür war der gleichzeitige Support von A3D und EAX, erstmals in einer Karte. Obwohl diese Fähigkeit inzwischen weit verbreitet ist, führt die **DMX** immer noch die Spitzengruppe an, ein Beweis für ihre vielseitigen Qualitäten. Speziell die Hardware-Ausstattung richtet sich mit jeweils zwei digitalen Ein- und Ausgängen auch an Hobby-Musikanten.

Mit durchwegs guten Ergebnissen gehörte die Karte jederzeit zu den Spitzenreitern im Testfeld. Sinnvolle Details wie die zwei voneinander unabhängigen CD-Anschlüsse unterstreichen die hohe Praxistauglichkeit. Weniger toll: Während sowohl A3D als auch EAX inzwischen bei Version 2.0 angekommen sind, beschränkt sich der 3D-Support auf die jeweilige Version 1.0, was leichte Abzüge bei der Praxistest-Note bedeutet.

→ www.terratec.de

Soundsystem DMX

Typ:	Soundkarte
Hersteller:	Terratec
Preis:	ca. 280 Mark
Hotline:	(02157) 81 79 14

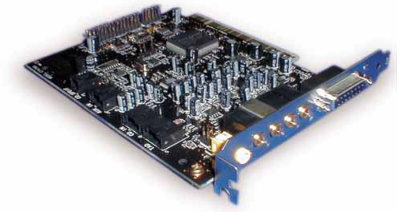
Pro	Kontra
• Ausstattung • Vielseitigkeit • Klangqualität	• sehr teuer

Praxistest (60%)	1,9
Technik (20%)	1,8
Ausstattung (20%)	1,6

Fazit: Überragende Allroundqualitäten und komplette Ausstattung, für Nur-Spieler allerdings zu teuer.

GameStar Gesamtnote: 1,8

Creative Soundblaster Live Player 1024



Mit der **Player 1024** löst Creative Labs die **Value**, das bisherige Einstiegsmodell ihrer **SB Live**-Reihe, ab. Viel hat sich bei der Hardware nicht getan: Lediglich ein interner S/PDIF-Eingang klebt nun zusätzlich auf der Platine. Das Software-Paket wurde hingegen teilweise neu geschnürt: Statt **Unreal** liegt als Vollversion **Aliens vs. Predator** bei, ein paar Tools und Anwendungsprogramme kamen hinzu. Außerdem findet sich bereits die aktuelle Liveware-Version 3.0 im Player-Paket.

Gegenüber den Hauptkonkurrenten, Modelle mit dem Vortex-2-Chip von Aureal, kann sie gleich mehrere Vorteile für sich verbuchen: Der EAX-Standard wird derzeit von der Spieleindustrie ein bißchen besser unterstützt, im Vierkanal-Modus ist die CPU-Belastung geringer, und die Möglichkeiten zur Klangmanipulation sind sowohl Software- als auch Hardware-seitig besser.

→ www.europe.creative.com

SB Live Player 1024

Typ:	Soundkarte
Hersteller:	Creative Labs
Preis:	ca. 150 Mark
Hotline:	(089) 957 90 81

Pro	Kontra
• sehr guter EAX-3D-Support • Software-Bundle • Klangqualität	• kein A3D-Support

Praxistest (60%)	1,7
Technik (20%)	2,3
Ausstattung (20%)	2,2

Fazit: Die bereits zum Klassiker avancierte Soundblaster Live bestätigte im Test ein weiteres Mal ihren Ruf.

GameStar Gesamtnote: 1,9

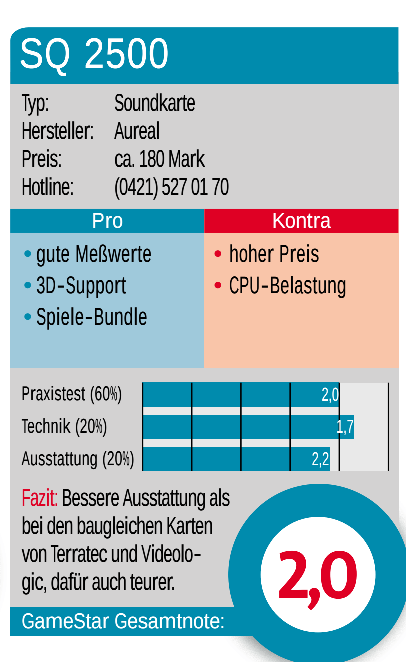
Aureal SQ 2500



Die Hardware des derzeitigen Aureal-Topmodells mit dem Vortex-2-Chip ist bereits von anderen Herstellern bekannt: Terratec und Videologic verwenden das Referenzdesign des Boards in unveränderter Form. Der mit rund 180 Mark etwas höhere Preis der **SQ 2500** ist durch das pralle Software-Bundle – inklusive Vollversion von **Drakan** und **Heretic 2** sowie einer Light-Version des mäßigen **Slave Zero** – gerechtfertigt.

Von den Meßwerten über den allgemeinen Klangeindruck bis hin zu den 3D-Sound-Fähigkeiten (besonders bei A3D 2.0) ist die **SQ 2500** ein rundum empfehlenswertes Produkt. Praller Midi-Sound, gute DOS-Kompatibilität und die komplette Hardware-Ausstattung runden den sehr positiven Eindruck ab. Lediglich auf EAX muß man mit den jetzigen Treibern noch verzichten, und die Prozessorbelastung ist bei Surround-Sound etwas zu hoch.

→ www.aureal.com



SQ 2500

Typ:	Soundkarte
Hersteller:	Aureal
Preis:	ca. 180 Mark
Hotline:	(0421) 527 01 70

Pro	Kontra
• gute Meßwerte • 3D-Support • Spiele-Bundle	• hoher Preis • CPU-Belastung

Praxistest (60%)	2,0
Technik (20%)	1,7
Ausstattung (20%)	2,2

Fazit: Bessere Ausstattung als bei den baugleichen Karten von Terratec und Videologic, dafür auch teurer.

GameStar Gesamtnote: 2,0

Turtle Beach Montego 2 Quadzilla



Einen kleinen Schreck versetzte uns das **Montego 2 Quadzilla**-Testmuster: Trotz Name und Packungsaufdruck ist nur ein Lautsprecheranschluß auf der Karte zu finden. Erst weiteres Kramen in der Schachtel förderte eine kleine Zusatzplatine zutage, auf der neben dem vermißten Rear-Ausgang auch noch ein Digitalausgang Platz fand. Warum dieser Aufwand betrieben wird, blieb uns verborgen – die Konkurrenz bringt das alles auf einer Platine unter.

Der Vortex-2-Chip von Aureal verhilft der **Quadzilla** zu einem Platz in der Spitzengruppe. Die Meßwerte sind einwandfrei, die Klangqualität ist in jeder Situation gut. Mit A3D 2.0 wird der neben EAX derzeit beste 3D-Standard unterstützt; leider sind passende Spiele momentan noch etwas dünn gesät. Da sich auch die beiliegende Software nicht besonders aufregend anhört, fällt der Preis von rund 200 Mark doch etwas hoch aus.

→ www.tbeach.com

Montego 2 Quadzilla

Typ:	Soundkarte
Hersteller:	Turtle Beach
Preis:	ca. 200 Mark
Hotline:	(030) 78 90 79 90

Pro	Kontra
• gute Meßwerte • 3D-Support • Klangqualität	• hoher Preis • CPU-Belastung • separates Anschlußmodul

Praxistest (60%)	2,1
Technik (20%)	1,7
Ausstattung (20%)	2,5

Fazit: Gute, aber teure Soundkarte. Die gleiche Ausstattung bringen andere auf einer Platine unter.

GameStar Gesamtnote: 2,1

Aztech PCI Galaxy Pro



Als üppig kann man die Ausstattung der **PCI Galaxy Pro** bezeichnen: Vom zweiten Lautsprecherausgang über brauchbare Software (inklusive **NfS3**-Vollversion) bis hin zum teuren Midi-Kabel ist fast alles dabei. Vermißt haben wir lediglich einen Digitalausgang; positiv hervorzuheben ist das ausführliche, informative, deutsche Handbuch.

Für den guten Ton sorgt beim Aztech-Modell der Thunderbird-128-Chip von VLSI. Er setzt voll auf die noch von früher bekannte QSound-Technik. Die unterstützt nicht nur Surround-Sound und Positional Audio, sondern emuliert auch die Industriestandards A3D und EAX, jeweils in der Version 1.0. In der Praxis funktioniert das ganz ordentlich, wenngleich der Klang an die Spezialisten von Creative und Aureal nicht heranreicht. Dennoch gehört die **PCI Galaxy Pro** als Allround-Lösung zu den positiven, wenn auch teuren Beispielen im Test.

→ www.aztech.com.sg

PCI Galaxy Pro

Typ:	Soundkarte
Hersteller:	Aztech
Preis:	ca. 200 Mark
Hotline:	(0421) 162 56 40

Pro	Kontra
• 3D-Support • üppige Ausstattung • gutes Handbuch	• teuer • kein Digitalausgang

Praxistest (60%)	2,4
Technik (20%)	2,3
Ausstattung (20%)	2,1

Fazit: Ein sehr brauchbarer, gut ausgestatteter Spiele-Allrounder. 200 Mark sind dennoch zuviel.

GameStar Gesamtnote: 2,3

Guillemot Maxi Sound Fortissimo



Knapp 120 Mark sind für die derzeit einzige Spiele-Soundkarte von Guillemot fällig. Als Chip kommt ein Yamaha YMF744 zum Einsatz, der neben 4-Kanal-Sound auch EAX und A3D unterstützt – allerdings jeweils nur per Software. Die ordentliche Ausstattung umfaßt zwei Lautsprecheranschlüsse, einen Digitalausgang und einen 2-MByte-Wavetable in bekannter Yamaha-XG-Qualität. An Software liegt ein mäßiges Sample-Programm namens Acid DJ bei.

Die erzielten Meßwerte sind zwar nur mittelmäßig, doch den Praxistest absolvierte die **Fortissimo** weitgehend problemlos. Alte DOS-Spiele laufen im SB-Pro-Modus ohne Mucken, an der Klangqualität des YMF744 konnten wir trotz des baßschwachen Frequenzganges wenig aussetzen. Nur die 3D-Qualitäten sind teilweise mau: Mangels Hardware-Support bleibt bei manchen Spielen echter Surround-Sound aus.

→ www.guillemot.com

Maxi S. Fortissimo

Typ:	Soundkarte
Hersteller:	Guillemot
Preis:	ca. 120 Mark
Hotline:	(0211) 33 80 01 30

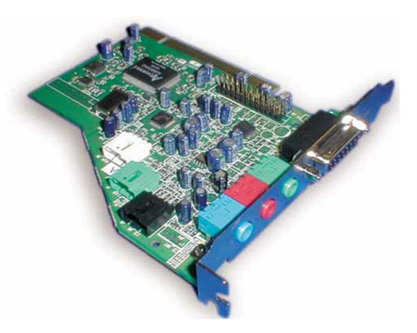
Pro	Kontra
• guter Allrounder • Midi-Qualität	• mäßiger 3D-Support • Meßwerte

Praxistest (60%)	2,2
Technik (20%)	3,0
Ausstattung (20%)	2,6

Fazit: Die Fortissimo überzeugt mit Allround-Qualitäten. Eine attraktive Alternative zu günstigem Preis.

GameStar Gesamtnote: 2,4

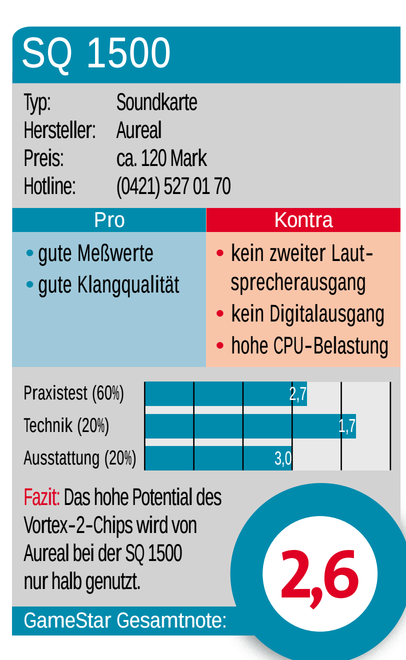
Aureal SQ 1500



Ein etwas unglückliches Konzept legt Aureal mit der **SQ 1500** vor. Das Board ist zwar wie der teurere Kollege **SQ 2500** mit dem hochwertigen Vortex-2-Chip bestückt, kann daraus aber nur wenig Nutzen ziehen. Neben einem Digitalausgang fehlt auch der wichtige zweite Lautsprecheranschluss, weshalb ein Gutteil des Potentials brachliegt: A3D macht, speziell in der neuesten Version 3.0, mit bloß einem Lautsprecherpärchen einfach nur halb soviel Spaß.

Das ist auch deshalb schade, weil Meßwerte und Klangeigenschaften der Karte in jeder Beziehung astrein sind. Dennoch kann auch die beigelegte **Drakan**-Vollversion nicht darüber hinwegtäuschen, daß 120 Mark für diese Sparvariante zuviel sind. Für nur rund 30 Mark mehr bekommen Sie bei Terratec oder Videologic vollwertige Vortex-2-Karten, die mit ihrer Ausstattung den Chip auch wirklich ausnutzen.

→ www.aureal.de



SQ 1500

Typ: Soundkarte
Hersteller: Aureal
Preis: ca. 120 Mark
Hotline: (0421) 527 01 70

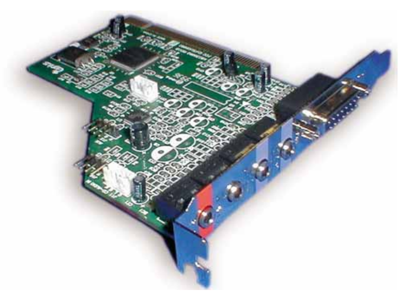
Pro	Kontra
• gute Meßwerte • gute Klangqualität	• kein zweiter Lautsprecherausgang • kein Digitalausgang • hohe CPU-Belastung

Wertung	Note
Praxistest (60%)	2,7
Technik (20%)	1,7
Ausstattung (20%)	3,0

Fazit: Das hohe Potential des Vortex-2-Chips wird von Aureal bei der SQ 1500 nur halb genutzt.

GameStar Gesamtnote: 2,6

Genius Sound Maker Live



Den relativ unbekannten Chip Forté Media FM801 packt Genius auf ihre **Sound Maker Live**. Die Namensähnlichkeit zu den bekannten Creative-Modellen kommt nicht von ungefähr, die Leistungen reichen allerdings nicht ganz heran. Die Meßwerte sind eher mäßig, im Praxistest ordnete sich die **Sound Maker** bei den 3D-Sound-Qualitäten knapp hinter der Galaxy Pro von Aztech ein.

Die in diesem Bereich ähnlichen Leistungen liegen nicht zuletzt darin begründet, daß auch Genius auf QSound als Surround-Schnittstelle baut. Damit lassen sich sowohl A3D- als auch EAX-unterstützte Spiele ordentlich wiedergeben. An der Ausstattung wurde hingegen gespart: Kein Digitalanschluß, kein Hardware-Midi, magere Software-Beigaben und ein dürftiger, englischer Beipackzettel als einzige Anleitung. Für immerhin 149 Mark ist die Karte damit ein ziemlich teures Vergnügen.

→ www.genius.kye.de

Sound Maker Live

Typ: Soundkarte
Hersteller: Genius
Preis: ca. 150 Mark
Hotline: (02173) 97 43 21

Pro	Kontra
• 3D-Support	• mäßige Meßwerte • Ausstattung

Wertung	Note
Praxistest (60%)	2,6
Technik (20%)	3,7
Ausstattung (20%)	3,4

Fazit: Ordentlicher 3D-Support, ansonsten hat diese Soundkarte nicht besonders viel zu bieten.

GameStar Gesamtnote: 3,0

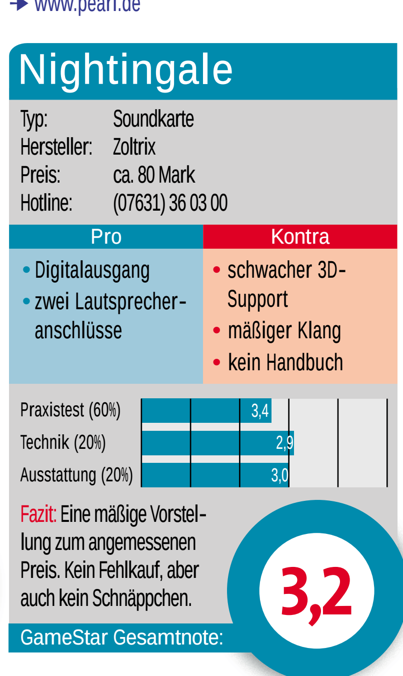
Zoltrix Nightingale



Auf das Nötigste beschränkt sich der Packungsinhalt der von Pearl angebotenen **Zoltrix Nightingale**: lediglich Karte und Installations-CD verlieren sich in der Packung. An Software liegt nur ein simples Audiorack bei; die Hardware-Ausstattung fällt mit zwei Lautsprecheranschlüssen, Digitalausgang und einem Port für ein zusätzlich zu erwerbendes S/PDIF-Modul umfangreicher aus. Ein witziges Detail ist der PC-Speaker-Anschluß, mit dem der Piepser auf die externen Lautsprecher umgeleitet werden kann.

Die Hoffnung auf anständigen 3D-Sound in Spielen zerschlug sich schnell; trotz der zweiten Lautsprecherbuchse und angeblicher A3D/EAX-Unterstützung war nur bei ein paar Spielen was zu spüren. Die **Nightingale** ist zwar kein Rohrkrepierer; angesichts der mäßigen Darbietung aber selbst für günstige 80 Mark auch kein Sonderangebot.

→ www.pearl.de



Nightingale

Typ: Soundkarte
Hersteller: Zoltrix
Preis: ca. 80 Mark
Hotline: (07631) 36 03 00

Pro	Kontra
• Digitalausgang • zwei Lautsprecheranschlüsse	• schwacher 3D-Support • mäßiger Klang • kein Handbuch

Wertung	Note
Praxistest (60%)	3,4
Technik (20%)	2,9
Ausstattung (20%)	3,0

Fazit: Eine mäßige Vorstellung zum angemessenen Preis. Kein Fehlkauf, aber auch kein Schnäppchen.

GameStar Gesamtnote: 3,2

Creative Soundblaster 16 PCI

Einen alten Traditionsnamen läßt Creative Labs mit der **Soundblaster 16** wieder aufleben. Als Chip wird der hauseigene 5507 verwendet, der im Vergleich zur Live-Serie mit ziemlich reizlosen Eigenschaften aufwartet. EAX unterstützt er zwar, aber nur per Software. Das ist gar nicht mal so schlimm, läßt sich an die Karte doch sowieso nur ein Paar Lautsprecher anschließen.

Die **SB 16 PCI** besticht weniger durch technische Finessen als durch typische Creative-Qualitäten: Einfache Installation und Bedienung, ausgereifte Treiber und hohe Kompatibilität. Die Klangqualität bei Stereo-Soundeffekten ist tadellos, was auch die Meßwerte bestätigen. Dennoch wird für 90 Mark etwas wenig geboten, auch die Ausstattung mit Soft- und Hardware ist nur mäßig. Und ähnlich zuverlässig funktionierende 2D-Soundkarten gibt es bei der Konkurrenz teilweise für deutlich weniger Geld.

→ www.creative.com

Soundblaster 16 PCI

Typ:	Soundkarte
Hersteller:	Creative Labs
Preis:	ca. 90 Mark
Hotline:	(089) 957 90 81

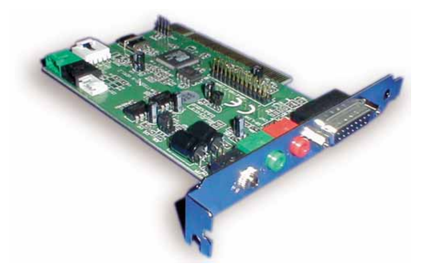
Pro	Kontra
• EAX-Support • Kompatibilität	• Ausstattung • eingeschränkte 3D-Tauglichkeit

Praxistest (60%)	3,2
Technik (20%)	2,5
Ausstattung (20%)	3,7

Fazit: Für eine Creative-Soundkarte ein enttäuschendes Ergebnis; dafür sind 90 Mark zuviel.

GameStar Gesamtnote: 3,2

Terratec 128i PCI



Früher hieß das Terratec-Einstiegsmodell **Base 2**; im Zuge der Umbenennung wurde gleich noch der Preis auf knapp 50 Mark gesenkt. Dafür kann der Käufer keine Extravaganzen erwarten: Bis auf den wenig überzeugenden Pseudo-3D-Sound mit nur zwei Boxen (hier VSpace genannt) und einem Stecker für Wavetable-Aufsätze entspricht die **128i PCI** in puncto Technik und Ausstattung dem Standard der Preisklasse.

Anständige Meßergebnisse und problemloser Betrieb kennzeichneten den Praxistest, ohne daß bei uns Begeisterung wach wurde. Unschön ist die heftige CPU-Belastung, die dem Sinn einer Low-end-Karte widerspricht. Den Vergleich mit dem Pearl-Budget-Modell konnte die **128i PCI** bei ähnlichen Audio-Leistungen wegen ihres besseren Supports knapp für sich entscheiden. Selbst für das wenige Geld hätte aber ein brauchbares Handbuch drin sein müssen.

→ www.terratec.de

128i PCI

Typ:	Soundkarte
Hersteller:	Terratec
Preis:	ca. 50 Mark
Hotline:	(02157) 81 79 14

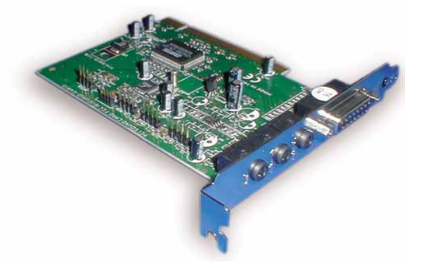
Pro	Kontra
• sehr günstig	• magere Ausstattung • kein 3D-Support • CPU-Belastung • Klangqualität

Praxistest (60%)	3,7
Technik (20%)	3,0
Ausstattung (20%)	4,2

Fazit: Die 128i PCI genügt nur absoluten Mindestansprüchen, geben Sie lieber ein paar Mark mehr aus.

GameStar Gesamtnote: 3,7

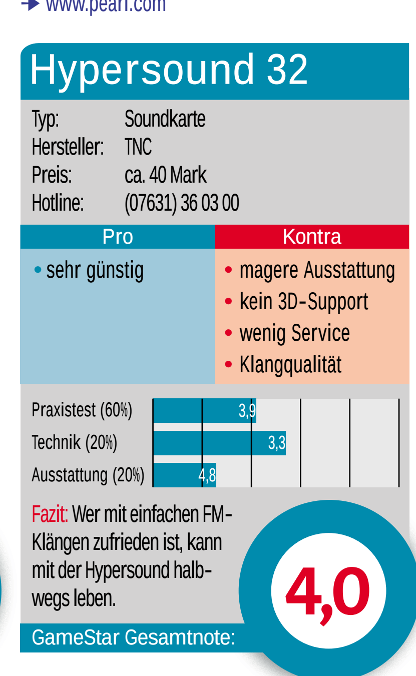
Pearl Hypersound 32



Genau 38,80 Mark kostet die No-name-Soundkarte, die Pearl unter dem Namen **Hypersound 32** vertreibt. Das damit billigste Modell im Testfeld setzt auf einen Cirrus-Logic-Chip vom Typ Crystal CS4280, der sich in seinen Funktionen auf ein Minimum beschränkt. Auf irgendwelche 3D-Sounds hofft man vergeblich, Midi-Sounds lassen sich nur per Software entlocken und selbst mit der DOS-Kompatibilität hatte die **Hypersound** vereinzelt Probleme.

Die Meßwerte sind der Preislage in etwa angemessen; im Praxistest entpuppte sich die Pearl-Karte als insgesamt unauffälliger Geselle. Sowohl Rauschen als auch Verzerrungen hielten sich noch in annehmbarem Rahmen. Wer nur unter Windows 95/98 spielt und dabei auf die Sounduntermalung keinen großen Wert legt, darf ruhig in die **Hypersound** investieren. Die paar Mark ist sie auf jeden Fall wert.

→ www.pearl.com



Hypersound 32

Typ:	Soundkarte
Hersteller:	TNC
Preis:	ca. 40 Mark
Hotline:	(07631) 36 03 00

Pro	Kontra
• sehr günstig	• magere Ausstattung • kein 3D-Support • wenig Service • Klangqualität

Praxistest (60%)	3,9
Technik (20%)	3,3
Ausstattung (20%)	4,8

Fazit: Wer mit einfachen FM-Klängen zufrieden ist, kann mit der Hypersound halbwegs leben.

GameStar Gesamtnote: 4,0

Das Testfeld im Überblick

Zahlen und Fakten

GameStar Testsieger

Hersteller	Terratec	Creative Labs	Aureal	Turtle Beach (Voyetra)	Aztech	Guillemot
Modell	Soundsystem DMX	Soundblaster Live Player 1024	Vortex SQ 2500 PCI	Montego 2 Quadzilla	PCI Galaxy Pro	Maxi Sound Fortissimo
Preis ca.	280 Mark	150 Mark	180 Mark	200 Mark	200 Mark	120 Mark
Garantie	24 Monate	24 Monate	12 Monate	12 Monate	60 Monate	12 Monate
Hotline	(02157) 81 79 14	(089) 957 90 81	(0421) 527 01 70	(030) 78 90 79 90	(0421) 162 56 40	(0211) 338 00 30
Homepage	www.terratec.de	www.soundblaster.com	www.a3d.com	www.tbeach.com	www.aztech.com.sg	www.guillemot.com
Allgemein						
Soundchip	ESS Canyon 3D	EMU10K1-EDF	AU8830A2	Aureal Vortex 2	VLSI Thunderbird 128	Yamaha XG (YMF744)
Eingänge	Mic, Line, 2x CD, AUX, TAD, Radio Extension	Mic, Line, CD, AUX, TAD, SPDIF	Mic, Line, CD, AUX, TAD	Mic, Line, CD, AUX, TAD	Mic, Line, CD, AUX, TAD, PCM	Mic, Line, CD, AUX, TAD
Ausgänge	2x Line out (vorne & hinten)	2x Line out (vorne & hinten)	2x Line out (vorne & hinten)	2x Line out (vorne & hinten)	2x Line out (vorne & hinten)	2x Line out (vorne & hinten)
Digital in / out	2x out, 2x in (jeweils optisch & koaxial)	1x out (koaxial)	1x out (optisch)	1x out (koaxial, auf separatem Anschlußblech)	nein	1x out (optisch)
Bussystem	PCI	PCI	PCI	PCI	PCI	PCI
Technische Daten						
3D-Sound-Standard	A3D V1.0, EAX V 1.0, Sensaura 3D	EAX V2.0	A3D V2.0	A3D V2.0	EAX V1.0 & A3D V1.0 unter Verwendung von Q3D	A3D V1.0 & 2.0, EAX V1.0, Sensaura 3D PA
maximale Samplingrate	48 kHz	48 kHz	48 kHz	48 kHz	48 kHz	48 kHz
Bitbreite	16	16	16	16	16	16
Wavetable-Steckplatz	ja	nein	ja	ja	ja	nein
Stimmen	64 (Hardware)	64 (Hardware) 1024 (Software)	320 (Hardware)	64, 128 oder 320 (Hardware)	64 (Hardware), 256 (Software)	64 (Hardware), 128 (Software)
Midi-Anschluß	über Gameport	über Gameport	über Gameport	über Gameport	doppelt, über Gameport	über Gameport
Ausstattung						
Treiber	Windows 95/98/NT, DOS	Windows 95/98/NT, DOS	Windows 95/98/NT	Windows 95/98/NT	Windows 95/98/NT, DOS (Real-Mode)	Windows 95/98
Handbuch-Qualität	deutsch, sehr gut	deutsch, ausreichend	bei Testmuster noch nicht verfügbar	englisch, befriedigend	deutsch, gut	deutsch, ausreichend
Software	Wavelab lite, Buzz, Mixman, Media Player	Aliens vs.Predator (Vollversion), Win-DVD, Creative Lava	keine	Midi-Orchestrator, Audio Recorder, X-Wing Alliance (Light-Version)	Midi-Orchestrator, Clef-Studio, Need for Speed 3	Yamaha XG Studio, Media Station, Acid DJ
Zubehör	Audio-Kabel	Audio-Kabel, SPDIF-Kabel	Audio-Kabel	keines	Midi-Kabel, Audio-Kabel, CD-Kabel,	keines
Bewertung						
Praxistest (60 %)	1,9	1,7	2,0	2,1	2,4	2,2
Meßdaten (20 %)	1,8	2,3	1,7	1,7	2,3	3,0
Ausstattung (20 %)	1,6	2,2	2,2	2,5	2,1	2,6
GameStar Gesamtnote	1,8	1,9	2,0	2,1	2,3	2,4

Hier finden Sie Preise, Ausstattung, technische Spezifikationen und die Bewertung der zwölf Testkandidaten kompakt zusammengefaßt.

					
Aureal	Genius	Pearl (Zoltrix)	Creative Labs	Terratec	Pearl
Vortex SQ 1500 PCI	Sound Maker Live	Nightingale	Soundblaster 16 PCI	128i PCI	Hypersound 32
120 Mark	150 Mark	80 Mark	90 Mark	50 Mark	40 Mark
12 Monate	24 Monate	12 Monate	12 Monate	24 Monate	12 Monate
(0421) 527 01 70	(02173) 97 43 21	(07631) 36 03 00	(089) 957 90 81	(02157) 81 79 14	(07631) 36 03 00
www.a3d.com	www.genius.kye.com	www.pearl.de	www.europe.creative.com	www.terratec.de	www.pearl.de
AU8830A2	Fortè Media FM801-S	CMI8738 PCI	Creative 5507	ESS Solo-1	Crystal CS4280-CM
Mic, Line, CD, AUX, TAD	Mic, Line, CD, AUX, Modem	Mic, Line, AUX,	Mic, Line, CD, TAD	Mic, Line, CD, AUX, TAD	Mic, Line, CD, Modem, AUX
1x Line out	2x Line out (vorne & hinten)	2x Line out (vorne & hinten)	2x Line out (vorne & hinten)	1x Line out	1x Line out
nein	nein	1x out (koaxial; optisch in/out als Zubehör)	nein	nein	nein
PCI	PCI	PCI	PCI	PCI	PCI
A3D V2.0	A3D V1.0 unter Verwendung von Q3D	A3D V1.0	EAX V1.0-Support per Software	MS Direct Sound 3D	MS Direct Sound 3D
48 kHz	48 kHz	48 kHz	48 kHz	48 kHz	48 kHz
16	16	16	16	16	16
nein	nein	nein	nein	nein	nein
320 (Hardware)	128 (Software)	20 (Software)	128 (Hardware)	32 (Software)	64 (Software)
über Gameport	über Gameport	über Gameport	über Gameport	über Gameport	über Gameport
Windows 95/98/NT	Windows 95/98/NT, DOS (Real-Mode)	Windows 95/98/NT, DOS (Real Mode)	Windows 95/98/NT	Windows 95/98/NT, DOS	Windows 95/98/NT
bei Testmuster nicht verfügbar	englisch, ausreichend	bei Testmuster noch nicht verfügbar	deutsch, ausreichend	deutsch, ausreichend	deutsch, mangelhaft
keine	Yamaha SXG 5.0 Software-Synthesizer	keine	Creative Wave-Studio	Audio Rack, Software Wavetable, IBM Voice Type	Yamaha Soft Synthesizer
Audio-Kabel	keines	keines	Audio-Kabel	keines	keines
2,7	2,6	3,4	3,2	3,7	3,9
1,7	3,7	2,9	2,5	3,0	3,3
3,0	3,4	3,0	3,7	4,2	4,8
2,6	3,0	3,2	3,2	3,7	4,0

Surround-Sound im Detail

Rundum 3D

Nach der Grafik wird nun auch der Sound zunehmend mit dem Kürzel 3D garniert. Besonders bei Top-Spielen ist Surround-Sound längst Standard.



Wie die meisten Electronic-Arts-Spiele unterstützt Ultima 9 als 3D-Sound-Standard nur EAX.

Bekanntlich sitzt uns Deutschen das Geld recht locker, wenn es um den PC geht. Lieber 100 MHz mehr beim Prozessor; eventuell kann man die irgendwann sinnvoll einsetzen. Und die Grafikkarte sollte schon eine »Ultra« oder »Deluxe« sein, auch wenn die zwei Frames mehr gleich mit 200 Mark zu Buche schlagen. Ausgerechnet bei der Soundkarte übt man sich hingegen in Bescheidenheit. Nicht selten werkelt noch eine Soundblaster 16 im Rechner, die zwei Slots weiter bereits den fünften Grafikkartennachbarn begrüßen darf. Dabei haben sich sowohl die Chipentwickler als auch die Spieleprogrammierer in den letzten Jahren etliche Mühe gegeben, die akustische Untermalung so attraktiv wie möglich zu gestalten.

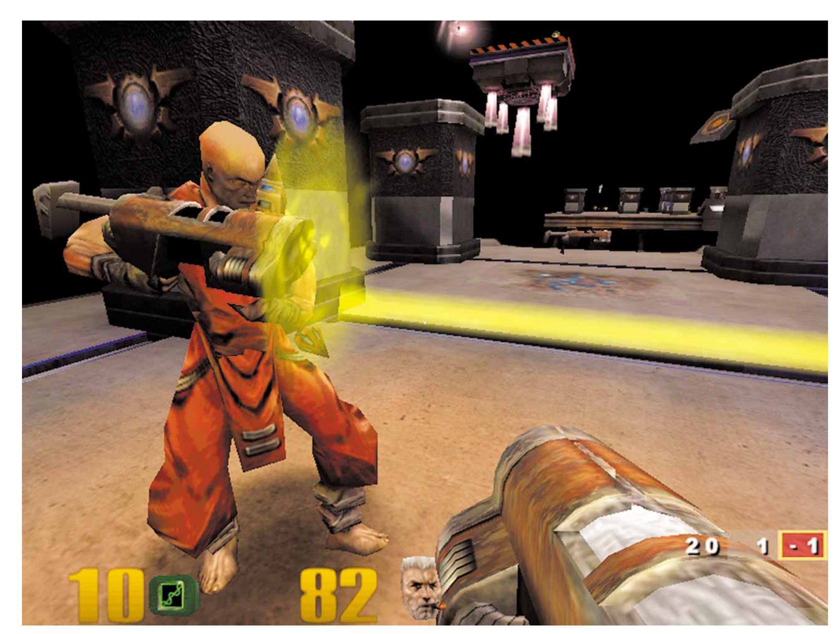
Echter Fortschritt

Neben immer besserer Klangqualität, beeindruckenden Stereoeffekten und Chart-tauglicher CD-Audio-Musik erreichte der Spielesound vor rund zwei Jahren eine sprichwörtlich neue Dimension. 3D krempelte nicht nur den Grafikkartenmarkt komplett um, auch bei hochwertigen Soundkarten ist Dreidimensionalität inzwischen das vorherrschende Thema. Nicht zuletzt deshalb, weil es echte spielerische Vorteile bringt: In einem Deathmatch etwa steigen Ihre Chancen erheblich, wenn Sie Ihre Gegner nicht nur von links und rechts, sondern auch von vorne und hinten kommen hören. Oder bei **Ultima 9**, wo Sie mit aktiviertem 3D-Sound noch mehr das Gefühl haben, in einer lebendigen Welt unterwegs zu sein. Kurzum: Der Umstieg lohnt sich. Wer sich an Vierkanal-Sound einmal gewöhnt hat, gibt sich nur ungern wieder mit popeligem Stereo zufrieden.

Drei Standards

Das technische Konzept hinter Rundum-Sound ist eigentlich simpel. Wenn beispielsweise ein **Unreal Tournament**-Bot durch den Level flitzt, wird sein aktueller Standort ständig durch eine Unmenge von Koordinaten festgelegt. Die definieren nicht nur seine absolute Position im Level, sondern auch die relative zum Spieler. Aus diesen Daten errechnet die Soundkarte die passende Lautstärke und Richtung des dazugehörigen Soundeffekts (in unserem Beispiel das Geräusch der gegnerischen Schritte).

Damit das funktioniert, sind mehrere Voraussetzungen zu schaffen. Erstens muß Ihre Soundkarte – entweder direkt per Hardware oder über den Treiber – 3D-kompatibel sein. Zweitens ist (wie bei Grafikkarten) eine Schnittstelle (auch API genannt) nötig, die Dateien vom Spiel an die Hardware übergibt. Was bei 3D-Grafik Direct 3D, Open GL und Glide heißt, nennt sich bei Soundkarten **Direct Sound 3D**, **EAX** und **A3D**. Ersteres gehört wie Direct 3D zum DirectX-Paket von Microsoft, die anderen beiden sind herstellerspezifische Schnittstellen. Entwickelt wurden sie von Creative Labs (**EAX**) und Aureal (**A3D**), um aus den eigenen Chips die maximale Qualität zu holen. Diese beiden Standards sind zueinander inkompatibel; bei einem **EAX**-Spiel ist von einer ausschließlich **A3D**-unterstützenden Soundkarte kein 3D-Sound zu hören. Allen Standards ist gemein, daß sie ein installiertes DirectX voraussetzen.



Anders als Ultima 9 setzt Quake 3 ausschließlich auf Aureals A3D-Standard.

EAX und A3D

Im Gegensatz zu Direct 3D bei den Grafikkarten spielt Microsofts **Direct Sound 3D** aufgrund einiger Mängel kaum eine Rolle in den Überlegungen der Spiele-Entwickler. Microsoft reagierte darauf und integrierte bei der aktuellen DirectX-Version 7.0 Creatives **EAX** in **Direct Sound 3D**. Das ist bei Programmierern vor allem deshalb beliebt, weil es keine großen Rätsel aufgibt und eine Anpassung relativ schnell geschehen ist. Eine anständige **A3D**-Unterstützung ist da aufwendiger, dafür kontert Aureal vor allem ab der Version 2.0 mit einigen zusätzlichen technischen Leckerbissen (Geräusche werden von Hindernissen wie Türen oder Mauern gedämpft, können um Ecken »verschwinden« und von Wänden reflektiert werden). Die Möglichkeiten der 3D-Positionierung sind da bei **EAX** vergleichsweise bescheiden und beschränken sich derzeit auf das »Panning«. Das bedeutet, daß die räumliche Ortung eines Geräusches ausschließlich über Lautstärkeschwankungen erfolgt. **EAX** und **A3D** ist gemein, daß sie Panning bei ganz nah an Ihrem virtuellen Ohr befindlichen Geräuschen nicht mehr beherrschen. Beispielsweise würde es keinen Unterschied machen, ob Sie eine Biene in 80 oder 8 Zentimeter Entfernung umkreist – ihr Summen wäre immer gleich laut zu hören.

Ein weiteres wichtiges Verfahren bei der realistischen Simulation von 3D-Sounds ist das sogenannte HRTF-Prinzip (Head-Response Transfer Functions), wodurch nicht nur die Richtung, sondern auch die Höhenposition eines Soundeffekts zu hören ist. Dazu wird noch im Chip beziehungsweise in der Treiber-Software quasi ein menschliches Ohr simuliert und anschließend das Geräusch mit Filtern und Effekten manipuliert, bis die gewünschte Richtung und Höhe erreicht ist.

Breite Unterstützung

In der Tabelle finden Sie alle derzeitigen Top-Spiele, die mindestens einen der beiden wichtigen 3D-Standards unterstützen. Wie Sie sehen, ist die Liste ziemlich umfangreich, sowohl **EAX**- als auch **A3D**-Support haben sich auf breiter Front durchgesetzt. Noch besser sieht es bei den kommenden Hits aus: Sie werden praktisch durchgehend beide Standards unterstützen. Daß sich die beiden Techniken eigentlich gegenseitig bekämpfen, hat für den Kunden also keine negativen Auswirkungen. Auch die sonst übliche Verwirrung bei mehreren nebeneinander existierenden Standards müssen Sie nicht fürchten: Egal, ob Sie eine **EAX**- oder **A3D**-fähige Karte besitzen, Sie können sicher sein, daß sie ausreichend 3D-Spielefutter abbekommt.

Nicht aufgeführt haben wir übrigens **Dolby Surround**. Zwar spielt dieser Standard auch bei manchen Spielen eine Rolle, er beschränkt sich aber auf vorcodiertes Material, sprich Video- oder Zwi-

3D-Sound-Support: die wichtigsten Spiele im Überblick

Aktuelle Spiele	EAX	A3D
Aliens vs. Predator	X	–
Alpha Centauri	X	–
Baldur's Gate	X	–
Battlezone 2	X	2.0
Dark Project	X	1.0
Descent 3	X	2.0
Drakan	X	1.0
Driver	X	1.0
Dungeon Keeper 2	X	2.0
Fifa 99	X	–
Freespace 2	X	1.0
HL: Opposing Force	X	2.0
Heavy Gear 2	–	2.0
Interstate '82	–	2.0
Messiah	X	1.0
Need for Speed 4	X	–
Nocturne	X	–
Panzer Elite	X	2.0
Planescape Torment	X	–
Populous 3	X	–
Outcast	X	–
Quake 3	–	3.0
Rally Championship 2000	X	2.0
Rayman 2	–	2.0
Re-Volt	X	1.0
Rogue Spear	X	2.0
Sim City 3000	X	–
System Shock 2	X	1.0
Theme Park World	X	–
Tomb Raider 4	–	1.0
Ultima 9	X	–
Unreal Tournament	X	2.0
Urban Chaos	X	1.0
Wheel of Time	X	1.0
Kommende Hits	**EAX**	**A3D**
Anachronox	X	2.0
Baldur's Gate 2	X	2.0
Black & White	X	2.0
Daikatana	X	2.0
Deus Ex	X	2.0
Diablo 2	X	2.0
Duke Nukem Forever	–	2.0
Giants	X	1.0
Halo	X	2.0
Max Payne	X	2.0
MDK 2	X	3.0
ST Elite Force	–	3.0
Starlancer	X	2.0
Vampire	–	2.0



Für rund 750 Mark bietet Videologic das ideal für EAX und A3D geeignete Sirocco Crossfire an.

schensequenzen. In interaktiven Echtzeit-3D-Szenarios ist **Dolby Surround** hingegen nicht machbar.

Mehr Stereo

Neben echtem Surround-Sound, der mindestens vier Boxenkanäle erfordert, kann praktisch jeder aktuelle Soundstandard 3D-Effekte auch mit nur zwei Lautsprechern simulieren. Die einfachste Variante ist die Verbreiterung der Stereobasis: Das Klangpanorama scheint weiter gefächert zu sein, als die Lautsprecher auseinanderstehen. Dazu werden normalerweise zwei akustische Tricks kombiniert. Erstens verschiebt man Monosignale (also Töne, die genau aus der Mitte zwischen den Lautsprechern kommen) nach links oder rechts, zweitens werden beiden Kanälen zeitverzögerte Hallanteile des jeweils anderen Kanals zugemischt. Der Nachteil aller Stereo-Expander-Verfahren ist die prinzipielle Klangverschlechterung, wenngleich sie sich bei fortgeschrittenen Techniken in Grenzen hält.

Die Quadratur des Sounds

Aufwendiger ist die Simulation von echtem Surround-Sound (3D Positional Audio), also **Direct Sound 3D**, **EAX** oder **A3D** über nur zwei Lautsprecher. Ausgeklügelte Algorithmen (Laufzeitverschiebungen, Lautstärkeunterschiede, Halleffekte) sollen hier Geräusche auch »von hinten« ortbar machen. Der Grundgedanke basiert auf der Tatsache, daß der Mensch mit nur zwei Ohren dreidimensional hören kann. Deshalb sollte es auch möglich sein, mit nur zwei Boxen 3D-Klang zu erzeugen. In der Praxis klappt das mit hochwertigen Kopfhörern einigermaßen. Hingegen entsteht bei herkömmlichen Desktop-Lautsprechern zwar durchaus räumlicher Eindruck, der spielt sich jedoch komplett vor den Ohren ab. Falls Sie tatsächlich mit nur zwei Lautsprechern das 3D-Klanguniversum erleben wollen, raten wir Ihnen zu einer Soundkarte mit Aureal-Chip. Der beherrscht **A3D** in Hardware; dieser Standard ist für die Surround-Reproduktion mit einem einzelnen Boxenpärchen unserer Erfahrung nach am besten geeignet.

Weniger bei Spielen, sondern hauptsächlich im Video/DVD-Bereich spielt Dolbys **Virtual Surround** eine Rolle, das einen anderen technischen Ansatz hat. Es funktioniert wie echtes **Dolby Surround** nur bei vorcodiertem Material, schließt interaktive Elemente also aus. **Virtual Surround**-Verfahren versuchen, das bereits im Mehrkanal-Ton vorhandene Material möglichst verlustfrei auf zwei Lautsprecher herunterzurechnen.

Boxen-Tips

Einher mit den neuen Audiotechnologien geht ein Boom bei hochwertigen Computerlautsprechern. Zwar sind trötende 20-Mark-Schallwandler besonders bei Billig-Komplett-PCs nach wie vor weit verbreitet, doch immer mehr renommierte Hardware-Hersteller nehmen Boxen in ihre Produktpalette auf, die den Qualitäten der modernen 3D-Soundkarten gerecht werden. Vorausgesetzt, Ihr Modell besitzt zwei Line-Out-Anschlüsse, sind vier verschiedene Konstellationen denkbar:



Unter www.qsound.com/soundstg/demos.asp finden Sie diese Demo, die mit nur zwei Lautsprechern 3D-Sound simuliert.

1. Sie beschränken sich dennoch auf ein einfaches Pärchen Stereoboxen. Dann sollten Sie am besten zu einer Soundkarte mit Vortex-Chip greifen.

2. Sie kaufen sich für den zweiten Ausgang ein zweites Paar Lautsprecher. Prinzipiell eine praktikable Lösung, Sie müssen lediglich auf die Möglichkeit verzichten, das Lautstärkeverhältnis zwischen vorne und hinten zu regeln. Das klappt dann nur etwas umständlich über die Software. Sie sollten außerdem darauf achten, daß alle Schallwandler von ähnlicher Qualität sind.



Soundkarten mit dem Vortex-Chip von Aureal eignen sich auch für 3D Positional Audio mit zwei Boxen.

3. Sie erwerben Surround-Boxen, müssen aber daheim feststellen, daß sie für 3D-Spielesound dennoch nicht geeignet sind. Das liegt daran, daß die meisten als Surroundsystem angepriesenen Boxen auf Homecinema/DVD ausgelegt sind. Für **Dolby Surround** reicht jedoch ein Line-Out-Anschluß; das Signal wird dann im Verstärkerzweig decodiert und an die verschiedenen Kanäle verteilt. Für echtes 3D Positional Audio sind die meisten Homecinema-Sets mangels zweitem Line-Out-Anschluß nicht geeignet.

4. Sie kaufen ein speziell für **EAX** und **A3D** ausgelegtes Boxensystem, bestehend aus vier Satelliten und einem Subwoofer. Das ist die insgesamt bequemste, meist aber auch teuerste Lösung. Qualitativ hochwertige Pakete liegen im Preisbereich von rund 300 bis 1.000 Mark. Unsere Empfehlungen für ein Spiele-Surroundsystem lauten **Creative Labs FPS 2000** (rund 400 Mark) oder **Videologic Sirocco Crossfire** (rund 750 Mark). Vor allem letzteres Modell überzeugt mit seinem Klang, der Pegelfestigkeit, dem satten Baß und der dauerhaft beeindruckenden Wiedergabe von 3D-Effekten. MG

MP3 selbstgemacht

Hits aus Bits

Das Kürzel MP3 für digitale Musikkonserven kennt fast jeder. Aber nur die wenigsten wissen, wie solche Dateien entstehen. Wir zeigen, wie Sie mit wenig Aufwand eigene MP3s erzeugen.

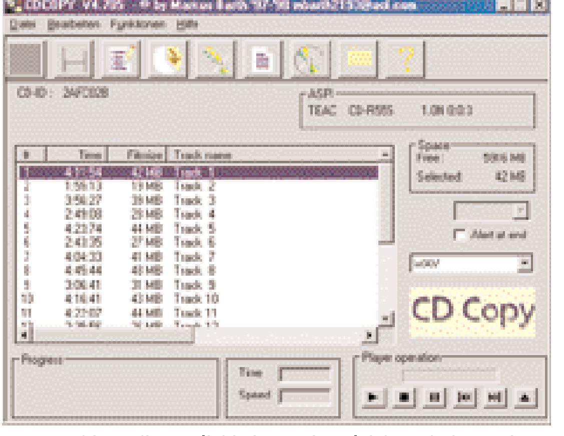


Auf Bonus-CD: alle nötigen Programme

Die vom Fraunhofer-Institut in Erlangen entwickelte Datenverdichtungs-Technik MP3 ist eigentlich ein Abfallprodukt aus dem Video-Bereich. Denn das renommierte Institut ist ein maßgebliches Mitglied der Moving Pictures Expert Group, kurz MPEG. Mitte bis Ende der 80er Jahre arbeitete das Institut an einer Kompressions-Technik für die Tonspur von Digital-Videorecordern; heraus kam dabei das Verfahren MPEG 1-Layer 3, Kurzwort: MP3.

Video als Ursprung

Diese Technik, die beinahe auf ewig unbeachtet in den Eingeweiden von Digicams gewerkelt hätte, macht jetzt eine ganz eigene, unerwartete Karriere. Und die kann sich sehen lassen: Innerhalb der letzten zwei Jahre ist die Anzahl der Internet-Seiten mit MP3-Musikangeboten regelrecht explodiert, meist unter Verletzung sämtlicher Urheberrechte. Durch die Verdichtung sind die Dateien etwa elf- bis zwölfmal kleiner als normale Audio-Daten von CD, ohne daß der Hörgenuß wesentlich geschmälert würde. Die Methode dazu klingt eigentlich ganz einfach: Nimm die Anteile, die das menschliche Ohr ohnehin nicht wahrnimmt, aus dem Gesamtsignal heraus – was übrigbleibt, ist der Teil der Musik, den der Mensch wirklich hört. Was so simpel klingt, ist allerdings das Ergebnis mehrerer Jahre intensiver Forschung.

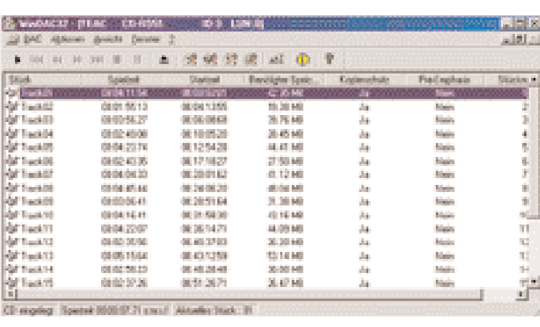


CD-Copy bietet die Möglichkeit, Dateien gleich nach dem »Rippen« mit einem Encoder nach Wahl zu komprimieren.

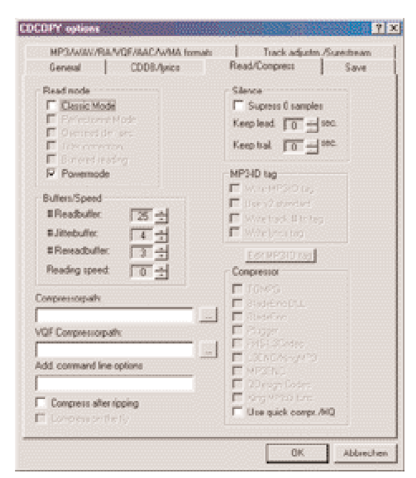
Die MP3-Küche

Um Musikstücke in MP3-Dateien zu verwandeln, sind nur wenige Arbeitsschritte notwendig. Daß manche MP3s gut und andere mies klingen, liegt dabei an mehreren Faktoren. Die Rückwandlung der Binärdaten in ein akustisches Signal ist eine sehr rechenintensive Angelegenheit, die noch dazu in Echtzeit geschehen muß. Daß dabei PCs mit ihren leistungsstarken Prozessoren gegenüber den kleinen Digital-Analog-Wandlern, wie sie in tragbaren Geräten verwendet werden, einen klaren Vorteil haben, dürfte jedem klar sein. Deswegen klingen MP3s auf dem PC unter Verwendung einer guten Player-Software meist einen Tick besser als auf batteriebetriebenen Abspielgeräten. Dazu kommt, daß Verstärkereinheiten von mobilen Geräten niemals die Tonqualität einer guten Soundkarte erreichen. Maßgeblich ist auf jeden Fall die Qualität der Quelldatei beteiligt. In den meisten Fällen handelt es sich um CD-Audio-Dateien, die mit einem geeigneten Programm (im Fachjargon: Ripper) von der CD gelesen und auf der Festplatte als WAV-Datei gespeichert werden. Am besten haben sich zwei Programme aus der Shareware-Szene bewährt: **CD-Copy** von Marcus Barth und das Tool **Windac** von Christoph Schmelnik.

Beide Programme bieten umfangreiche Optionen für bestmögliche Qualität beziehungsweise höchste Geschwin-



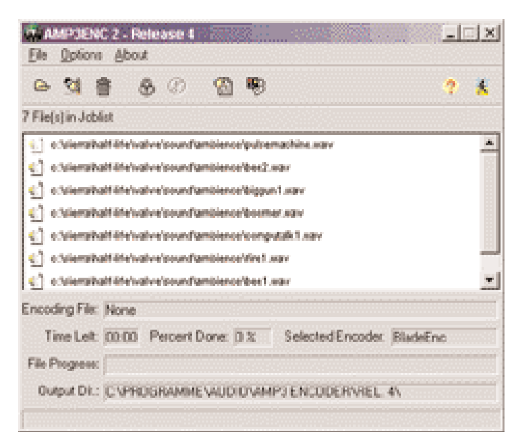
Einer der beliebtesten Ripper ist das deutschsprachige Windac.



Mit der Angabe der Position eines Encoders unter »Compressorpath« kann CD-Copy in einem Arbeitsgang rippen und codieren.

digkeit beim Rippen; Sie finden sie auf unserer Bonus-CD. Die Programme sind größtenteils selbsterklärend oder, wie im Fall von **CD-Copy**, mit einer deutschsprachigen Hilfe-Datei (ebenfalls auf der Bonus-CD) ausgestattet.

Nach dem erfolgreichen Auslesen einer Musik-CD folgt als nächster Schritt die akustische Kontrolle der WAV-Datei. Dabei sollten Sie auf Fehler achten, vornehmlich Knackser oder rhythmisches Zischen, das durch eine minimale Unwucht der CD beim Lesevorgang entsteht. Oft genügt ein leichter Rempler an das Rechnergehäuse, um so einen Fehler auszulösen. Eine Kontrolle der Lautstärke ist ebenfalls zu empfehlen. Manche CDs haben einen sehr hohen Audiopegel, der bei der Umwandlung in MP3s

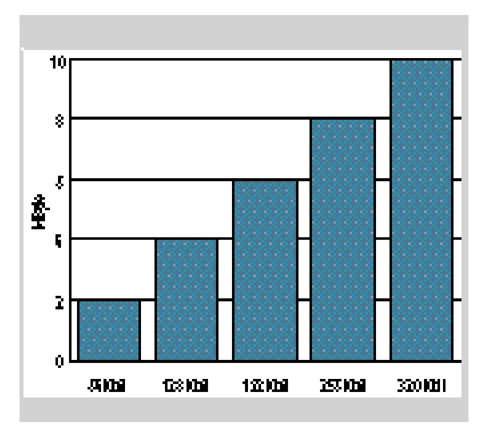


Amp3Enc2 ist eine komfortable Bedienoberfläche für DOS-basierte Encoder wie Blade.

störende Verzerrungen verursachen kann. Mit einem WAV-Editor, wie er in Brennprogrammen (zum Beispiel **Win on CD**) enthalten ist, läßt sich dieser Pegel problemlos »normalisieren«. Ein bißchen Probieren ist allerdings unerläßlich, weil die verschiedenen Encoder sehr unterschiedlich auf die jeweilige Pegel-Höhe reagieren.

Qualität nach Bedarf

Nun folgt die Umwandlung der WAV-Datei in MP3-Code. Dafür gibt es sogenannte Encoder, meist kleine DOS-Programme, die als Freeware im Internet zu haben sind. Die umständliche Handhabung über die Befehlszeile läßt sich mit einer Windows-Bedienoberfläche allerdings sehr viel leichter gestalten. Ein solches Programm (AMP3Enc2), mitsamt dem erforderlichen Encoder (Blade) haben wir ebenfalls auf unsere Bonus-CD



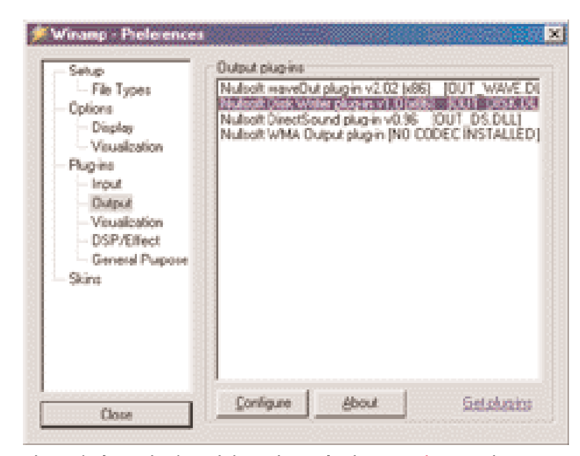
Der Platzbedarf für ein MP3-Musikstück von 4 Minuten Länge variiert stark mit der Qualität.

gepackt. Bevor Sie beginnen, müssen Sie noch eine wichtige Entscheidung treffen: Welche Qualität soll die fertige MP3-Datei haben? Die gebräuchlichste Rate von 128 Kilobit pro Sekunde, oft als »Fast-CD-Qualität« bezeichnet, ist nämlich nur eine von 14 Qualitätsstufen, die der **Blade**-Encoder zuläßt. Die Spanne reicht von 32 bis 320 Kilobit pro Sekunde. Je höher die Einstellung, um so besser die Qualität und – um so größer wird die Datei. Beispiel: Ein 4-Minuten-Stück belegt als MP3 mit 128 Kbit etwa 4 MByte Speicherplatz. Bei 192 Kbit sind es bereits 50 Prozent mehr, also 6 MByte Platzbedarf.

Bei tragbaren MP3-Playern mit 32 oder 64 MByte Speichervolumen entscheidet diese Einstellung also darüber, wie viele Lieder in den Speicher passen. Am besten, Sie probieren mit ein und derselben WAV-Datei mehrere Qualitätsstufen aus, der eigene Geschmack ist bekanntlich der beste. Der eigentliche Codierprozeß läuft nach Angabe der Bitrate dann automatisch ab, wobei die benötigte Zeit sehr stark vom Prozessor abhängig ist. Der **Blade**-Encoder setzt zum Beispiel sehr intensiv MMX-Routinen ein, um die Rechenzeit zu verkürzen. Außerdem können Sie die Priorität anpassen, die der Encoder bei der Verteilung der Rechenzeit bekommt. Doch Vorsicht: Wenn Sie die höchste Stufe einstellen, ist das Betriebssystem für die Zeit der Berechnung fast lahmgelegt, weil der Encoder den Großteil der Prozessor-Power für sich selbst beansprucht.

Der Weg zurück

Sie haben schon eine stattliche Sammlung von MP3-Dateien? Dann ist Ihnen sicherlich schon der Gedanke gekommen, diese Sammlung auf Audio-CDs zu verewigen. Die Vorteile liegen auf der Hand: Überall problemlos abspielbar, im Auto, auf Parties oder im CD-Spieler der Stereo-Anlage daheim. Alles was Sie dazu benötigen, ist ein CD-Brenner in Ihrem Computer und ein kleines Programm, das in MP3-Kreisen schon legendären Ruf hat: **Winamp**. Mittlerweile in der Version 2.50 (als kostenlose Freeware) erhältlich, hat dieser Player wie kein anderer den Siegeszug von MP3 im Internet begleitet. Die Funktionsvielfalt von **Winamp** deckt bis auf das Codieren praktisch alle Bereiche der Manipulation ab. Die Wiedergabe und das Auslesen in WAV-Dateien sind die am häufigsten verwendeten Programmfunktionen. Das WAV-Format unterscheidet sich kaum



Hier schalten Sie das Disk-Writer-Plugin von Winamp ein. Es ermöglicht die Umwandlung von MP3 in WAV-Dateien.

von der Dateistruktur einer CD-Audio-Datei, lediglich Header (Dateianfang) und Prüfsummen sind anders. Um Ihre MP3-Dateien in das für Audio-CDs benötigte Format zu verwandeln, verwenden Sie einfach das Disk-Writer-Plugin anstelle der Wave-Out-Wiedergabe, zu finden in den Preferences von **Winamp**.

Nach der Angabe eines Ordners, in dem die WAV-Dateien abgelegt werden sollen, starten Sie einfach die Wiedergabe. Achten Sie aber darauf, daß die Repeat-Funktion von **Winamp** abgeschaltet ist, sonst ist Ihre Festplatte innerhalb kurzer Zeit vollgeschrieben. Anschließend brennen Sie die Dateien in der gewünschten Reihenfolge auf eine CD-R. Fertig ist der ganz persönliche Sampler auf Basis von MP3-Dateien. WR

Voodoo im Jahr 2000

Schwarze Magie

Die neuen 3D-Karten Voodoo 4 und 5 sorgen schon Monate vor ihrer Markteinführung für Gesprächsstoff. Wir stellen sie Ihnen vor.



Der neue Voodoo-Chip: VSA100.

Mit der nächsten Karten-Generation führt 3Dfx im nächsten Frühjahr einen komplett neu entwickelten Grafik-Chip namens VSA100 (Codename Napalm) ein. Neben vielen fortgeschrittenen 3D-Funktionen ist die Skalierbarkeit des Chips die eigentliche Trumpfkarte im Rennen um den schnellsten 3D-Beschleuniger. Bis zu 32 VSA100-Chips lassen sich auf einer Platine zu geballter 3D-Power bündeln. Alle Boards verfügen über FXT1- und DirectX-Texturkompression sowie 32-Bit-Farbtiefendarstellung. Der Speicher ist als »Unified RAM« ausgelegt. Das heißt, jeder der zwei oder vier Prozessoren kann auf die komplette Speichermenge zugreifen.

Voodoo 4 4500

Das Einstiegsmodell mit einem VSA100 an Bord wird als AGP- und PCI-Version erhältlich sein. Leistungsunterschiede zwischen den beiden Ausführungen soll es laut 3Dfx nicht geben, die Füllrate wird mit 333 bis 367 Millionen Pixel pro Sekunde angegeben. Allerdings muß die **Voodoo 4 4500** ohne die T-Buffer-Technik der großen Modelle auskommen. Beide Varianten tragen 32 MByte Speicher auf der Platine, und mit dem 350-MHz-RAMDAC sind Auflösungen bis zu 2048 mal 1536 Bildpunkten bei 85 Hz Bildfrequenz erreichbar. Die Treiber für Windows 95, 98, NT und 2000 sollen von Anfang an Direct 3D, Glide sowie Open GL unterstützen. Der Preis wird bei rund 350 Mark liegen.



Die kleinste im Quartett: Voodoo 4 4500.

Voodoo 5 5000 PCI

Die kleinste Dual-Prozessor-Karte soll vorerst nur in einer PCI-Version erscheinen. Mit der Anzahl der Chips verdoppelt sich auch die Füllrate, die bei dieser Version beeindruckende 667 bis 773 Millionen Pixel pro Sekunde erreichen soll. Auch die T-Buffer-Technik feiert auf dieser Karte ihre Premiere. Mehrere neue Digital-Effekte wie »Motion Blur« (Bewegungsunschärfe), »Depth of Field« (Tiefenschärfe-Regulierung) und »Fullscene Spatial Antialiasing« (Hardware-Kantenglättung) sollen Kinofilm-ähnliche Bilder möglich machen. Die **5000 PCI** wird nicht mehr über den Kartenslot mit Strom versorgt, sie benötigt einen Anschluß an das Computernetzteil. Die sonstige Austattung entspricht der **Voodoo 4 4500**, also 32 MByte RAM und 350 MHz RAMDAC. Preis: circa 500 Mark.

Voodoo 5 5500 AGP

Die AGP-Version klotzt mit 64 MByte Grafikspeicher und ebenfalls zwei VSA100. Auch hier vertraut 3Dfx auf die gesonderte Stromversorgung über das interne Netzteil: Der AGP-Port kann einfach nicht genug Saft bereitstellen. Ausstattung, Leistung und Füllraten entsprechen den Werten der **Voodoo 5 5000 PCI**. Die **5500 AGP** wird etwa 650 Mark kosten.



Die neue Mittelklasse: Voodoo 5 5500 AGP.

Voodoo 5 6000 AGP

Die **Voodoo 5 6000 AGP** stellt so ziemlich alles in den Schatten, was bisher an Grafikkarten auf dem Consumer-Markt erhältlich war. Zu einem Preis von knapp 1.100 Mark läßt sich 3Dfx aber auch nicht lumpen. Gleich vier VSA100 werkeln im Verbund mit sage und schreibe 128 MByte RAM auf dem Board. Diese Leistungsbündelung schiebt die Füllrate des Monsters in einen Bereich von 1,32 bis 1,47 Milliarden Pixel pro Sekunde; ein Potential, das momentan selbst Hochleistungsprozessoren noch nicht befriedigen können. 3Dfx legt der **6000AGP** ein Netzteil bei, das am Slotblech angeschlossen wird. Der Strombedarf der Karte liegt bei etwa 70 bis 80 Watt, soviel Hunger würde das interne Netzteil schlicht in die Knie zwingen. WR



Leistung satt durch eigene Stromversorgung: Voodoo 5 6000 AGP mit vier VSA100-Chips.

Grafikkarten der Spitzenklasse

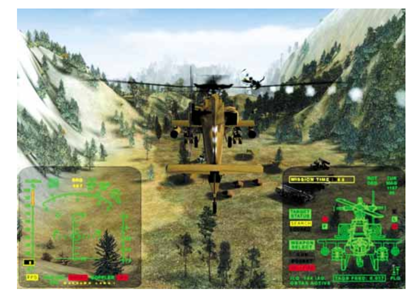
Die Überflieger

Neues Futter für Speedfreaks: Unsere vier Prüflinge sind in jeder Beziehung das Feinste, was es derzeit an 3D-Beschleunigern zu kaufen gibt.



Auf Demo-CD: 3DMark 2000

Bereits in der letzten Ausgabe hatten wir ein knappes Dutzend 3D-Karten auf dem Prüfstand. Nun gibt es Nachschlag: Zwar fanden sich diesmal nur vier Modelle zum Test ein, doch die gehören zur absoluten Spitze. Da wäre etwa die **Asus AGP-V6600 Deluxe**, die das Geforce-Trio des vorigen Hefts ergänzt. Ihr auffälligstes Merkmal ist die umfangreiche Ausstattung. Auf Luxus anderer Art setzen dagegen die **Elsa Erazor X2** und die **Creative Labs Annihilator Pro**. Sie sind noch schnellere Varianten der schon getesteten Basismodelle. Dazu verwenden sie DDR-RAM, das den Datendurchsatz vom Chip zum Speicher deutlich erhöht. Mit einem eher schlichten Konzept zielt schließlich ATI erstmals auf den Highend-Spielemarkt. Ein zweiter 3D-Chip soll hier für beständig hohe Frameraten sorgen.

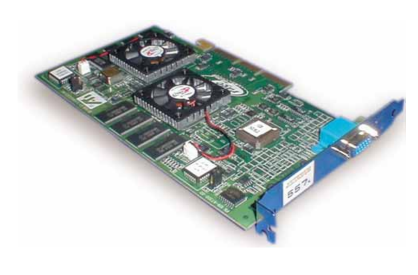


Die 3D-Engine des Actionspiels Max Payne ist die beeindruckende Basis des 3DMark 2000.

Die Testplattform

Die Benchmark-Messungen haben wir auf einem Pentium III/550 mit 128 MByte RAM, Aureal-Soundkarte und 10-MByte-Festplatte durchgeführt. Als Benchmarks verwendeten wir neben **Expendable** die Vollversionen von **Quake 3** und **Unreal Tournament**. Neu hinzugekommen ist der 3DMark 2000, den Sie in einer kaum eingeschränkten Demoversion auch auf unserer Demo-CD finden.

ATI Rage Fury Maxx

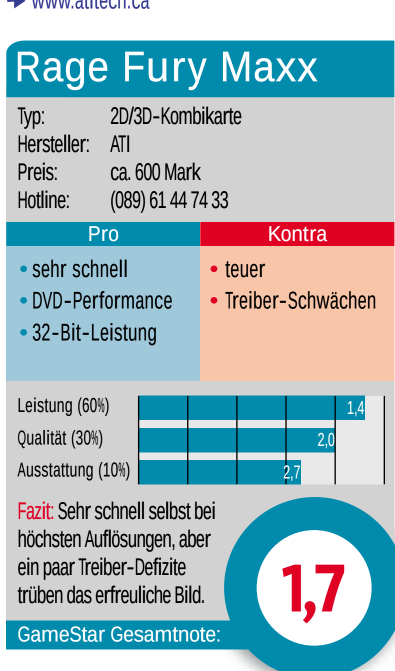


Auf der Suche nach einem leistungsfähigen Geforce-Konkurrenten verfiel ATI auf die simpel anmutende Idee, einfach zwei der mit 125 MHz getakteten Rage-128-Pro-Chips auf eine Karte zu pflanzen. Im Gegensatz zum Voodoo-2-Doppelpack, bei dem die Bausteine Bildzeilen abwechselnd berechnen, rendert das Rage-Duo je einen kompletten Frame. Dazu stehen den Chips jeweils 32 MByte SDRAM zur Verfügung. Eine spezielle Anpassung der Spiele ist nicht nötig, im normalen Windowsbetrieb schaltet sich einer der Rage 128 Pro automatisch ab. Was sich mit den insgesamt 500 MPixel Füllrate ausrichten läßt, stellte unser Testmuster teilweise eindrucksvoll zur Schau. Seine Stärke liegt ganz eindeutig bei hohen Auflösungen und 32 Bit Farbtiefe. Auch bei Open GL – bislang nicht grade eine Stärke von ATI-Karten – schaltet das Chip-Pärchen den Nachbrenner ein und macht die **Rage Fury Maxx** zu einem der bevorzugten Modelle für Ego-Shooter.

Es geht noch besser

So überzeugend das Konzept auch sein mag, die dürftigen Treiber machen davon wieder einiges zunichte. Bei 16 Bit Farbtiefe ist nach wie vor ein häßliches Raster zu sehen, und unter D3D traten vereinzelt Grafikfehler auf. Das Kräfteverhältnis zum Geforce hat sich im Vergleich zum Vormonat zuungunsten der **Maxx** entwickelt: Während die Nvidia-Konkurrenz aufgrund besserer Treiber zulegte, waren die Meßwerte bei unserem ATI-Testmuster auf gleichem Niveau wie beim Vorserien-Sample in Ausgabe 1/2000. Dennoch gehört die ab Mitte Januar erhältliche **ATI Rage Fury Maxx** eindeutig zur derzeitigen 3D-Spitzenklasse. Der angepeilte Preis von 600 Mark fällt aber um mindestens 50 Mark zu hoch aus.

→ www.atitech.ca



Rage Fury Maxx

Typ:	2D/3D-Kombikarte
Hersteller:	ATI
Preis:	ca. 600 Mark
Hotline:	(089) 61 44 74 33

Pro	Kontra
sehr schnell	teuer
DVD-Performance	Treiber-Schwächen
32-Bit-Leistung	

Leistung (60%)	1,4
Qualität (30%)	2,0
Ausstattung (10%)	2,7

Fazit: Sehr schnell selbst bei höchsten Auflösungen, aber ein paar Treiber-Defizite trüben das erfreuliche Bild.

GameStar Gesamtnote: 1,7



Elsa Erazor X2



Die »X-Quadrat«-Version der Elsa Erazor benutzt im Gegensatz zur normalen **Erazor X** (Testsieger in der vorigen Ausgabe) das deutlich schnellere DDR-RAM, wird dadurch aber auch 150 Mark teurer. Als Bonus gibt es dafür einen zusätzlichen TV-Ausgang (SVGA), der sonstige Ausstattungsumfang ist mit der Vollversion von **Drakan**, einem Cinemaster-DVD-Player, der Corel-Draw-7-Suite und dem Videobearbeitungs-Tool Mainactor ebenfalls üppig.

Mit dem DDR-RAM kann die **X2** die prinzipiellen Vorzüge des Geforce-Chips besser ausnützen und zieht den herkömmlichen SDRAM-Versionen besonders bei höheren Auflösungen teils deutlich davon. Leider fehlt diesmal das Übertakt-Tool samt Chipguard, was am Testsieg aber nichts mehr ändern kann. Den saftigen Mehrpreis von rund 100 Mark gegenüber der Annihilator Pro sind die Vorzüge dennoch kaum wert.

→ www.elsa.de

Erazor X2

Typ: 2D/3D-Kombikarte
Hersteller: Elsa
Preis: ca. 700 Mark
Hotline: (0241) 606 51 12

Pro	Kontra
• sehr schnell	• sehr teuer
• T&L-Engine	• 2D-Bildqualität
• 3D-Bildqualität	
• Ausstattung	

Kategorie	Note
Leistung (60%)	1,3
Qualität (30%)	1,5
Ausstattung (10%)	2,1

Fazit: Mit einer Mischung aus Performance und Ausstattung ergattert die Erazor X2 die Grafikkrone.

GameStar Gesamtnote: 1,4

Asus AGP-V6600 Deluxe



Mit leichter Verspätung präsentiert Asus ihre Interpretation einer Geforce-Karte. Und die heißt nicht umsonst **V6600 Deluxe**, denn wie schon beim TNT-2-Modell wurde rund um die **AGP-V6600** ein dickes Ausstattungspaket geschnürt. Dazu gehören zwei Videoausgänge und ein -eingang samt passender Software (Ulead Video Studio 3.0), eine Asus-eigene 3D-Brille, ein DVD-Player, Vollversionen von **Drakan** und **Rollcage** sowie ein Lüfter- und Temperaturüberwachungs-Tool.

Anstatt auf 6ns-SDRAM setzt Asus zudem auf nominell schnelleres 5ns-SGRAM, wovon aber in den Benchmarks praktisch nichts zu spüren war. Verwirrung stiftet die Treiberpolitik: Neben der mitgelieferten 3.48 waren zum Testzeitpunkt bereits fünf weitere Versionen im Internet verfügbar, aufgeteilt in verschiedene Performance-Stufen und teilweise noch im Betastatus.

→ www.asuscom.ca

AGP-V6600 Deluxe

Typ: 2D/3D-Kombikarte
Hersteller: Asus
Preis: ca. 650 Mark
Hotline: (02102) 959 90

Pro	Kontra
• sehr schnell	• sehr teuer
• T&L-Engine	• 32-Bit-Performance
• 3D-Bildqualität	• 2D-Bildqualität
• Top-Ausstattung	

Kategorie	Note
Leistung (60%)	1,5
Qualität (30%)	1,5
Ausstattung (10%)	1,5

Fazit: Dank der überragenden Ausstattung belegt die AGP-V6600 Platz 1 unter den SDRAM-Geforces.

GameStar Gesamtnote: 1,5

Creative Annihilator Pro

Rund 600 Mark und damit 100 Mark weniger als Elsa verlangt Creative Labs für seine DDR-RAM-Geforce **Annihilator Pro**. An der Ausstattung mußten deshalb leichte Abstriche gemacht werden. Ein TV-Ausgang fehlt, das Software-Bundle beschränkt sich auf ein paar Demos, den Win-DVD-Player und eine Light-Version des wenig attraktiven **Evolva** von Interplay. Ein Übertakt-Tool oder gar Temperaturüberwachungs-Software sucht man vergebens.

Die Karte mit dem längsten Namen der Branche – **Creative Labs 3D Blaster Geforce 256 Annihilator Pro** – nutzt identische RAM-Bausteine (6 ns) wie die **Elsa Erazor X2** und kommt somit auch auf sehr ähnliche Benchmark-Werte. Auffällig ist wie bei allen Geforce-Karten der in hohen Auflösungen etwas schwammige Windows-Desktop – von Voodoo 3 und Matrox G400 ist man da deutlich Schärferes gewohnt. MG

→ www.europe.creative.com

Annihilator Pro

Typ: 2D/3D-Kombikarte
Hersteller: Creative
Preis: ca. 600 Mark
Hotline: (089) 957 90 81

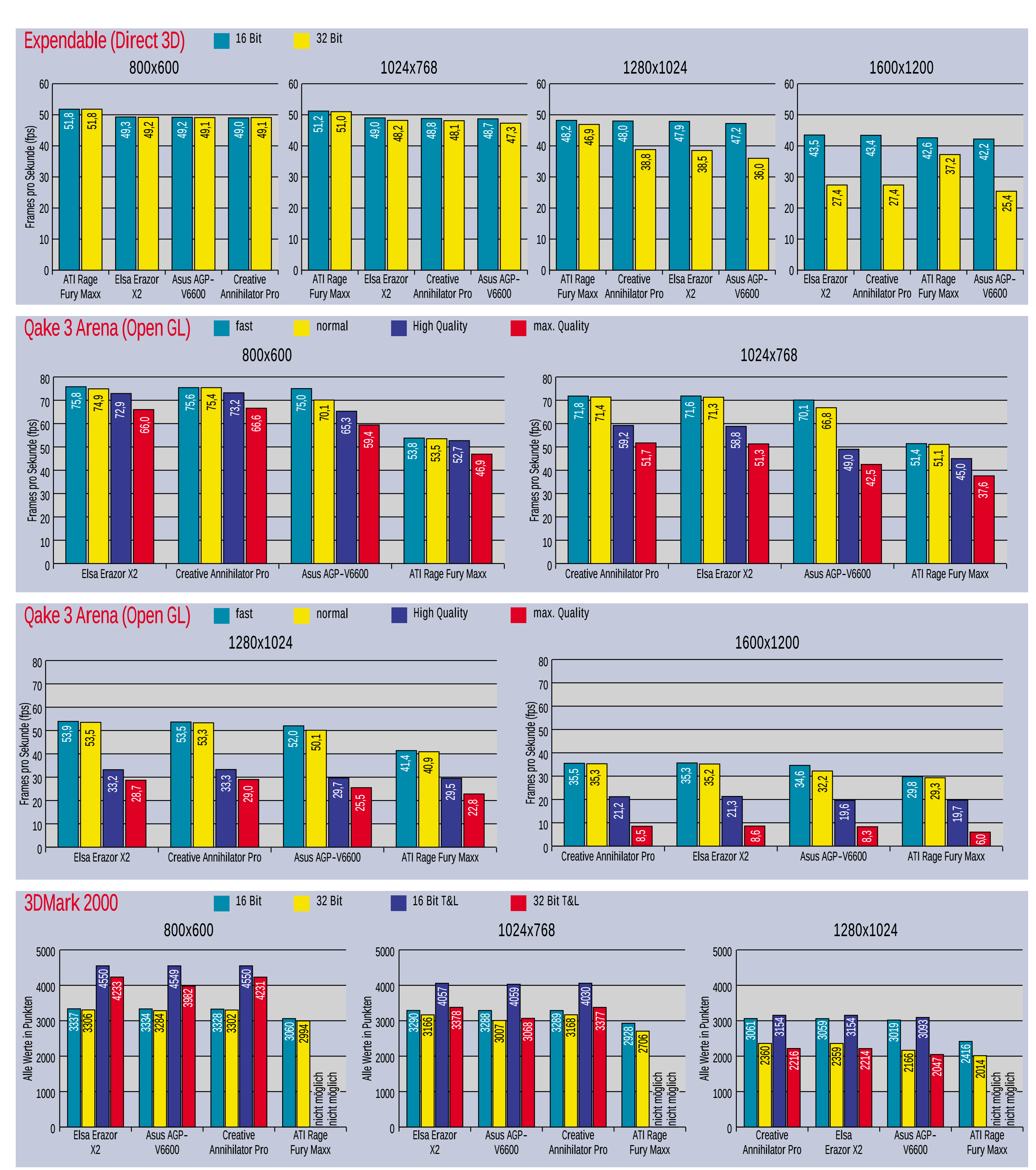
Pro	Kontra
• sehr schnell	• teuer
• T&L-Engine	• Ausstattung
• 3D-Bildqualität	• 2D-Bildqualität

Kategorie	Note
Leistung (60%)	1,3
Qualität (30%)	1,5
Ausstattung (10%)	2,8

Fazit: Bei Creative gibt es DDR-Power relativ günstig – ansonsten hat sie wenig Auffälliges zu bieten.

GameStar Gesamtnote: 1,5

Benchmark-Ergebnisse



Testrechner war ein PIII/550 mit 128 MByte RAM

CPU-Upgrade

Evergreen Spectra



Mit dem **Spectra 400 Upgrade-Kit** lassen sich Mainboard-Varianten mit Sockel 5 oder 7 wieder auf einen aktuellen technischen Stand bringen. Die nötige Rechenpower liefert ein AMD K6-2/400, der auf einem Adaptersockel mit eigener Stromversorgung sitzt. Einbau und Konfiguration erfordern ein wenig Erfahrung mit PCs, obwohl die beigefügte Anleitung sehr detailliert auf mögliche Probleme eingeht. Bei unserem Testrechner, einem Pentium 200 MMX, mußten einige PCI-Karten getauscht werden, um für die ausladende Stromversorgung Platz zu schaffen.

Das Service-Programm auf der beiliegenden Diskette meldete keinen Bedarf für ein neues Bios, prompt wurde der Prozessor auch nur als »MMX-Prozessor« eingestuft. Mit einer aktuelleren Bios-Version wurde er aber sofort richtig erkannt. WR

→ www.deutschland.evertech.com

Spectra 400

Typ: CPU-Upgrade
Hersteller: Evergreen Technologies
Preis: ca. 350 Mark
Hotline: (089) 121 58 40

Pro	Kontra
• guter Tempogewinn • keine andere Hardware nötig	• Einbau nicht immer problemlos • teuer

Kriterium	Wertung
Leistung (50%)	2,5
Handhabung (40%)	2,8
Ausstattung (10%)	2,0

Fazit: Mit ein bißchen Erfahrung leicht zu installierendes CPU-Upgrade. Gute Leistungssteigerung.

GameStar Gesamtnote: **2,6**

Netzwerk-Set

Genius Easy Pack



Das **Networking Easy Pack** von Genius will Ihnen den Aufbau eines kleinen Netzwerks leicht machen. Es enthält zwei 10-Mbit-PCI-Karten für Ethernet in 10BaseT-Technik, von denen eine mit einem internen Hub zum Anschluß von insgesamt fünf Computern ausgestattet ist. Ein Port läßt sich per Jumper als Normal- oder Cross-Over-Connection definieren, um weitere Hubs ansprechen zu können. Zur Verbindung der beiden Karten liegt ein leider nur fünf Meter langes STP-Kabel mit RJ-45-Steckern bei.

Die Installation ist dank einer gut bebilderten Anleitung auch für Einsteiger leicht nachvollziehbar. Treiber für Betriebssysteme von DOS bis Windows NT finden sich auf insgesamt drei Disketten. Damit das Ausprobieren nicht am vorhandenen Spielmaterial scheitert, legt Genius die deutschen Vollversionen von **Half-Life** und **Viper Racing** bei. WR

→ www.genius.kye.de

Network. Easy Pack

Typ: Netzwerk-Set
Hersteller: Genius
Preis: ca. 180 Mark
Hotline: (02173) 97 43 21

Pro	Kontra
• einfache Installation • leicht erweiterbar • gute Ausstattung	• nur 10-Mbit-Betrieb • relativ kurzes Kabel

Kriterium	Wertung
Leistung (50%)	2,5
Handhabung (40%)	2,0
Ausstattung (10%)	2,4

Fazit: Einfach zu installierende Netzwerklösung für den Hausgebrauch. Leicht und unbegrenzt erweiterbar.

GameStar Gesamtnote: **2,3**

DVD-ROM

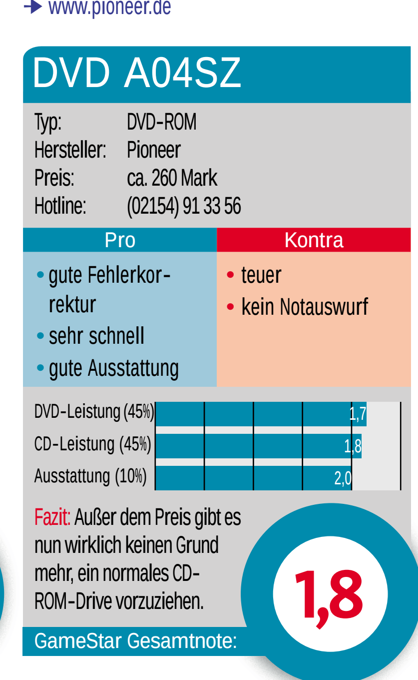
Pioneer DVD A04SZ



Pioneers neues **DVD A04SZ** setzt schon bei den Hersteller-Angaben (10fach DVD, 40fach CD) neue Rekordwerte. In unseren Tests konnte es diese Versprechungen auch größtenteils einlösen. Der mittlere Transferwert bei CDs beträgt 30,8fach, in den schnelleren Außenregionen ist bis zu 40,2fache Geschwindigkeit erreichbar. Beim DVD-Durchsatz ermittelten wir knapp 10,3 MByte pro Sekunde, was einem Faktor von 7,5 entspricht. Die Fehlerkorrektur funktionierte tadellos, CD-R- und RW-Medien wurden ebenfalls ohne Probleme erkannt und gelesen.

Bei unserem Testgerät läßt sich der Regionalcode nur fünfmal verstellen, danach wird der Code fest in der Hardware verankert. An Beigaben finden sich **Akte X – das Spiel** (englisch) und **Baldur's Gate** (deutsch) als DVD-Versionen in der Schachtel. WR

→ www.pioneer.de



DVD A04SZ

Typ: DVD-ROM
Hersteller: Pioneer
Preis: ca. 260 Mark
Hotline: (02154) 91 33 56

Pro	Kontra
• gute Fehlerkorrektur • sehr schnell • gute Ausstattung	• teuer • kein Notauswurf

Kriterium	Wertung
DVD-Leistung (45%)	1,7
CD-Leistung (45%)	1,8
Ausstattung (10%)	2,0

Fazit: Außer dem Preis gibt es nun wirklich keinen Grund mehr, ein normales CD-ROM-Drive vorzuziehen.

GameStar Gesamtnote: **1,8**

3D-Brille

Eye3D



Die **Eye3D**-Brille unterstützt nach Hersteller-Angaben alle Spiele mit D3D-, Open-GL- oder Glide-Schnittstelle. Richtig funktionieren wollte das Augenglas im Test aber nur unter D3D; bei Glide und Open GL stellten sich immer wieder Störungen der Tiefendarstellung ein. Das englische »Handbuch« besteht aus einer gefalteten DIN-A4-Seite, auf der nur die notwendigsten Handgriffe erklärt werden. Etwas ausführlicher, aber ebenfalls englisch ist die Beschreibung, die als Word-Datei auf Diskette beiliegt.

Eine recht klobige Infrarot-Sendeeinheit überträgt die Schaltbefehle an die Brille, die sich schon nach wenigen Minuten wegen schlechter Paßform schmerzhaft bemerkbar macht. Sehr exotisch erschien uns auch die Batterie in der Brille; die Nachfrage bei Fotogeschäften ergab aber, daß sie auf Bestellung zum Preis von rund 10 Mark erhältlich ist. WR

→ www.iart3d.de

Eye3D

Typ:	3D-Brille
Hersteller:	i-Art
Preis:	ca. 180 Mark
Hotline:	(02161) 995 80

Pro	Kontra
• breite API-Unterstützung	• schlechte Paßform • umständliche Handhabung

Praxistest (60%)	4,0
Ergonomie (30%)	4,5
Verarbeitung (10%)	3,5

Fazit: Schlechte Paßform und umständliche Einstellung. Elsa macht beides mit seiner Revelator besser.

GameStar Gesamtnote: 4,1

Lenkrad

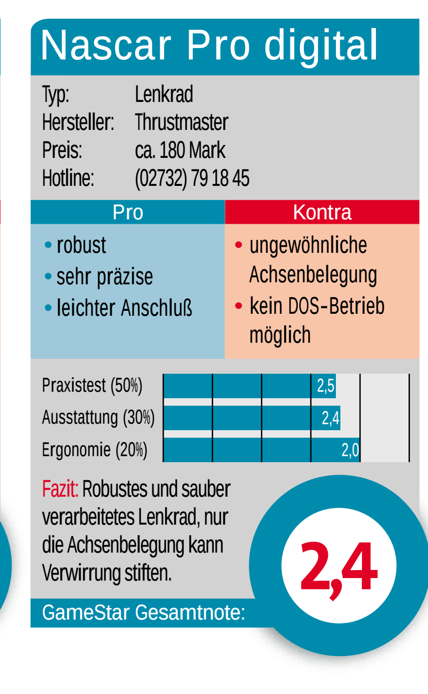
Nascar Pro digital



Auf den ersten Blick erinnert das **Thrustmaster Nascar Pro digital** an das Erfolgsmodell **Formula 1** aus demselben Haus. Tischkonsole und Pedalerie sind auch weitgehend baugleich, Lenkradkranz und Verbindung zum Computer wurden aber komplett überarbeitet. Das neue Modell findet nur noch über USB Anschluß. Bei der ersten Probefahrt kommt sofort das vertraute Thrustmaster-Gefühl auf. Lenk- und Pedalwiderstand stimmen exakt, und die vier Knöpfe sowie zwei Schaltwippen liegen genau am richtigen Platz.

Die Anmeldung erfolgt dank USB automatisch. Etwas merkwürdig ist allerdings die Lage der drei Achsen, für das Gaspedal wird die Z-Achse verwendet. Das Standard-Setup vieler Spiele läßt sich damit nicht nutzen, Sie müssen vielmehr in allen Programmen individuelle Einstellungen vornehmen. WR

→ www.thrustmaster.com



Nascar Pro digital

Typ:	Lenkrad
Hersteller:	Thrustmaster
Preis:	ca. 180 Mark
Hotline:	(02732) 79 18 45

Pro	Kontra
• robust • sehr präzise • leichter Anschluß	• ungewöhnliche Achsenbelegung • kein DOS-Betrieb möglich

Praxistest (50%)	2,5
Ausstattung (30%)	2,4
Ergonomie (20%)	2,0

Fazit: Robustes und sauber verarbeitetes Lenkrad, nur die Achsenbelegung kann Verwirrung stiften.

GameStar Gesamtnote: 2,4

17-Zoll-Monitor

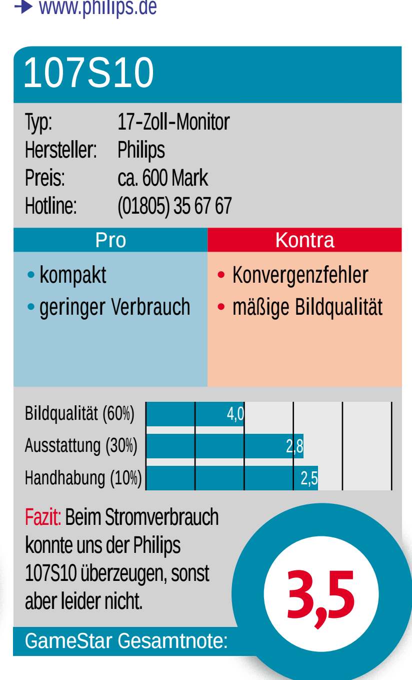
Philips 107S10



Der kompakte **107S10** von Philips, mit hauseigener Bildröhre (0,27 Millimeter Lochmaske), trägt bereits das TCO-99-Prüfsiegel. In der oberen Bildhälfte konnten wir leichte Geometriefehler erkennen. Wesentlich störender äußerte sich allerdings der gut sichtbare Konvergenzfehler auf der linken Bildseite. Mit einer maximalen Horizontalfrequenz von 70 KHz liegt der Philips im guten Mittelfeld, die Bildwiederholrate bei 1024 mal 768 ist mit 85 Hz mittlerweile Standard in dieser Klasse.

Alle Bildeinstellungen lassen sich über ein Onscreen-Menü verändern, für Helligkeit und Kontrast sind separate Tasten vorhanden. Richtig glänzen konnte der Monitor beim Stromverbrauch: Mit gemessenen 64 Watt ist er einer der sparsamsten überhaupt. Philips gewährt für den **107S10** 36 Monate Garantie inklusive Vor-Ort-Service. WR

→ www.philips.de



107S10

Typ:	17-Zoll-Monitor
Hersteller:	Philips
Preis:	ca. 600 Mark
Hotline:	(01805) 35 67 67

Pro	Kontra
• kompakt • geringer Verbrauch	• Konvergenzfehler • mäßige Bildqualität

Bildqualität (60%)	4,0
Ausstattung (30%)	2,8
Handhabung (10%)	2,5

Fazit: Beim Stromverbrauch konnte uns der Philips 107S10 überzeugen, sonst aber leider nicht.

GameStar Gesamtnote: 3,5

Sie fragen – Experten antworten

TECHtelmechtel

Brennt Ihnen eine Frage rund um die Technik Ihres PCs unter den Nägeln? Dann schreiben Sie uns einen Brief unter dem Stichwort »TECHtelmechtel« oder eine E-Mail an tech@gamestar.de

Grafikkarten

Ich habe im Moment eine ältere Grafikkarte mit zwei gekoppelten Voodoo 2 in meinem PC. Ich möchte mir demnächst eine der neuen Geforce-Karten zulegen, die beiden Voodoos aber im Rechner lassen. Kann das zu irgendwelchen Problemen führen oder stört das die Geforce nicht? *Michael Wegener*

GameStar Eine Geforce-Karte sollte in diesem Fall ebensowenig Probleme machen wie die bisherigen TNT-Modelle. Die Voodoo-2-SLI-Kombi ist bei manchen Spielen immer noch schneller als eine TNT 2 Ultra oder zumindest ebenbürtig. Im Einzelfall sollten Sie allerdings Benchmarktests mit den beiden Varianten durchführen, um zu prüfen, ob Glide oder D3D das jeweilige Spiel besser unterstützt.

Software

Eure Vollversion von Incoming im letzten Heft ist große Klasse. Bei mir läuft sie allerdings nur in 640 mal 480. Ich habe auch keine Möglichkeit gefunden, die Auflösung oder Farbtiefe zu verstellen. Ihr habt doch Incoming auch als Benchmark verwendet. Geht das nicht bei dieser Version? *Klaus Schnittker*



So muß die Ergänzung des Programmaufrufs aussehen, damit Sie bei Incoming Auflösung und Farbtiefe ändern können.

GameStar Bei Incoming läßt sich die Auflösung nur mit einem kleinen Trick verändern. Legen Sie eine Verknüpfung mit »incoming.exe« auf dem Desktop an. Mit einem Rechtsklick auf das neue Icon können Sie dessen Eigenschaften bearbeiten. Tragen Sie hinter die Zeichenfolge des Aufrufs, nach einem Leerzeichen, folgenden Parameter ein: »-screenmode«. Wenn Sie jetzt Incoming über diese Verknüpfung starten, erscheint eine Auswahlbox, in der Sie Auflösung und Farbtiefe gezielt einstellen können. Mit dem zusätzlichen Parameter »-framerate« lassen sich auch die laufenden Meßwerte einblenden.

Modem

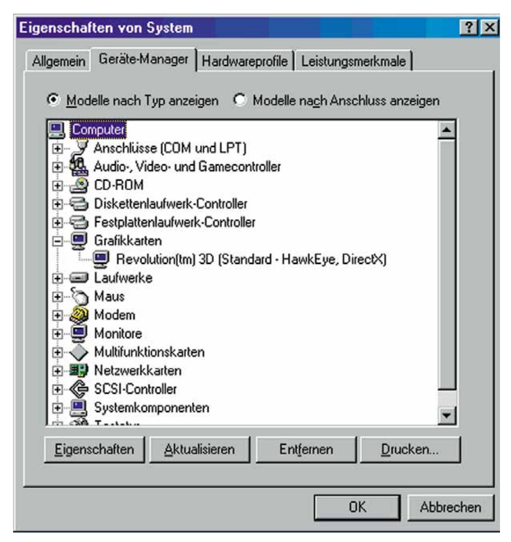
Ich habe mir vor ein paar Tagen ein neues Modem gekauft. Vom Verkäufer wurde mir eine Datenübertragungsrate von 56 KByte pro Sekunde zugesichert, aber ich komme gerade mal auf lächerliche 3 KByte pro Sekunde! Wie ist so etwas möglich? Habe ich vielleicht ein defektes Gerät erwischt? *Björn Sturzbecher*

GameStar Das war mit Sicherheit ein Mißverständnis. Angaben für die Datenübertragungsrate bei Modems werden immer in Kilobit pro Sekunde gemacht, niemals in Kilobyte. 56 Kilobit (1 Byte = 8 Bit) entsprechen somit einer Rate von maximal 7 Kilobyte pro Sekunde. Wenn Ihr Modem nicht mehr als 3 Kilobyte erreicht, liegt das wahrscheinlich am Internet-Zugang, den Sie benutzen. Speziell in den Abendstunden ist die Bandbreite der großen Provider wie AOL oder T-Online immer stark ausgelastet. Bessere Werte sind dann nur bei optimaler Verbindung und Leitungsqualität zu erreichen.

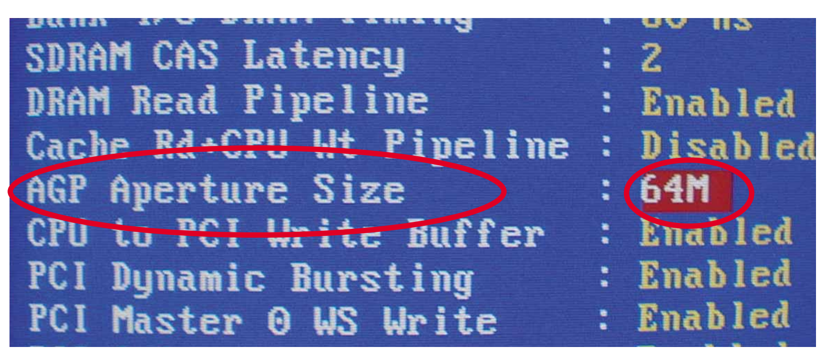
Treiberinstallation

Ich habe folgende Frage: Wenn ich neue Treiber für meine Grafikkarte installiere, muß ich dann zuerst die alten Treiber entfernen? Oder ist immer nur der zuletzt aufgespielte Treiber aktiv? *Marco Serra*

GameStar Normalerweise ist die Deinstallation alter Treiber nicht nötig. Windows sammelt alle entsprechenden Informationen in einer speziellen Treiberdatenbank. Wenn Sie einen neuen Treiber für Ihre Grafikkarte installieren, wird dieser auch aktiviert und benutzt. Der alte bleibt allerdings passiv im Sy-



Wenn Sie Windows im abgesicherten Modus starten und in den Systemeigenschaften mehr als eine Grafikkarte angezeigt wird, können Sie die nicht mehr im System vorhandenen Karten ohne Risiko entfernen.



Im Untermenü »Bios Features Setup« können Sie die Größe des für AGP reservierten Hauptspeicher-Anteils zuweisen. Nehmen Sie dafür etwa ein Drittel des vorhandenen RAMs.

stem vorhanden, auch wenn er in den Systemeigenschaften nicht sichtbar ist. Im abgesicherten Modus lassen sich alle jemals installierten Treiber in den Systemeigenschaften sichtbar machen und durch Löschen aus der Datenbank entfernen. Die eigentlichen Dateien bleiben dann zwar immer noch auf der Festplatte. Schaden können sie aber nicht mehr anrichten, sie verbrauchen nur unnötig Platz.

Grafikkarten

Ich besitze einen P II/350 mit Voodoo 3 3000 AGP und 192 MByte RAM. Trotzdem ruckeln noch manche Spiele, wie zum Beispiel Delta Force 2. Auch beim 3DMark-99-Benchmark ist in der Kategorie »Texture Rendering Speed« ein deutlicher Leistungsabfall ab einer Texturgröße von 16 MByte zu sehen. An was kann das liegen? *Marc Schulz*

GameStar Die Voodoo 3 3000 ist mit 16 MByte Bild- und Texturspeicher schon recht üppig ausgestattet, aber bei solch großen Texturen muß sie dann doch Nachschub aus dem für AGP reservierten Hauptspeicher-Anteil holen. Die einzige Möglichkeit, an der Leistungsschraube zu drehen, besteht darin, die »AGP Aperture Size« höher einzustellen. Im Bios Ihres Rechners finden Sie im »Bios Features Setup« eine entsprechende Option. Weisen Sie dort dem AGP-Port mehr Hauptspeicher zu, bei 192 MByte RAM können Sie ohne weiteres 64 MByte dafür reservieren. Das Problem mit dem Leistungsabfall bei großen Texturen sollte damit behoben sein.

Gamepads

In dem Fifa-2000-Video aus Heft 12/99 spielen Michael Galuschka und Gunnar Lott mit zwei Logitech-Wingman-Gamepads an einem Computer. Ich dachte immer, daß man die Wingman-Pads nicht koppeln kann. Wie habt ihr das gemacht? *Felix Goch*

GameStar Ganz einfach: Wingman-Pads haben ja zwei Anschlußmöglichkeiten. Eines war am Gameport der Soundkarte angeschlossen, das andere am USB-Port. Bei beiden ließen sich so alle Buttons belegen. Theoretisch könnte man noch ein drittes Pad an den zweiten USB-Port hängen oder über einen externen USB-Hub noch eine ganze Reihe mehr anschließen. Bei Fifa 2000 können allerdings nur maximal vier Spieler gemeinsam an einem PC gegen den Ball treten.

Grafikkarten

Ich möchte meine jetzige Grafikkarte gegen eine Geforce 256 austauschen. Mein Mainboard unterstützt allerdings nur AGP 2x, die Geforce benötigt aber AGP 4x. Muß ich mir jetzt ein neues Mainboard kaufen oder läßt sich das auch anders lösen? *Rico Dreisechs*

GameStar Das ist kein Problem, der AGP-Port wurde nämlich so konzipiert, daß er voll abwärtskompatibel ist. Sie können also ohne weiteres eine AGP-4x-Karte auf einem AGP-2x-Mainboard betreiben. Leistungseinbußen müssen Sie bei so einer Kombination kaum befürchten. Es gibt bis heute kein einziges Spiel mit so großen Texturen, daß es von dem schnelleren Speicheraustausch bei AGP 4x profitieren könnte. Außerdem sind moderne Grafikkarten wie die Geforce schon serienmäßig mit ausreichend viel schnellem Speicher bestückt, so daß ein Speicheraustausch nur selten nötig ist.

Direct X

Nach der Installation von Direct-X-Buster (CD Heft 1/2000) habe ich meine alte Version deinstalliert und Direct-X 7 neu aufgespielt. Das Diagnoseprogramm von Windows meldet mir allerdings: »dxmas.dll fehlt. Bitte neu installieren.« Doch auch eine erneute Installation konnte den Fehler nicht beheben. Was soll ich tun? Eine Neuinstallation von Windows möchte ich auf jeden Fall vermeiden. *Rainer Lüke*

GameStar Die Bestandteile von DirectX, die seit der Version 5.2 nicht mehr geändert wurden, sind in den nachfolgenden Aktualisierungen auch nicht mehr enthalten. Das heißt, den Versionen 6.0, 6.1 und 7.0 fehlen einige grundlegende Dateien, die sowieso auf jedem Computer mit Windows 95 oder 98 installiert sind. Microsoft ging dabei von dem Gedanken aus, daß niemand auf die Idee käme, DirectX deinstallieren zu wollen. Die Folge davon: Wenn Sie DirectX mit dem Buster entfernt haben, müssen Sie zuerst die Version 5.2 installieren. Sie enthält alle Dateien, die auch bei einer Neuinstallation des Betriebssystems auf die Platte geschrieben werden. Erst dann können Sie die »Aktualisierung« auf die Version 6 oder 7 vornehmen. Wenn Sie keine Version 5.2 mehr haben, können Sie diese auf der Homepage von Direct-X-Buster herunterladen. Deren Adresse lautet: www.planetdiablo.de/wummy/dxb/. WR

Schicken Sie Ihre Hardware- oder Technikfragen an folgende Adresse:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Stichwort: TECHtelmechtel
Brabanter Str. 4
80805 München

oder per E-Mail an:

tech@gamestar.de

Wir bemühen uns, möglichst jede Frage zu beantworten. Bitte haben Sie Verständnis, daß dies aufgrund der hohen Zahl an Zuschriften nicht immer gelingt. Fragen, die für die Mehrheit unserer Leser interessant sind, werden im TECHtelmechtel besprochen.

Hardware vom Besten: die GameStar-Referenzliste

Einkaufsführer 2/2000

2D/3D-Kombikarten



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Elsa Erazor X2	1,4	700 Mark	2/00	(0241) 606 51 22	TV-Ausgang, sehr schnell
2	Asus AGP-V6600 Deluxe	1,5	650 Mark	2/00	(02102) 959 90	Top Ausstattung, 3D-Brille inklusive
3	Creative Annihilator Pro	1,5	600 Mark	2/00	(089) 957 90 81	sehr schnell, DDR-Ram
4	Elsa Erazor X	1,6	550 Mark	1/00	(0241) 606 51 22	ausgereifte Treiber, schnell
5	Guillemot 3D-Prophet	1,6	550 Mark	1/00	(0211) 338 00 33	TV-Ausgang, Tuning-Tool im Treiber
Preistip:	3Dfx Velocity 100	2,5	150 Mark	1/00	(08105) 17 76 17	schnelle Voodoo-3-Karte zu günstigem Preis

3D-Zusatzkarten

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Miro HiScore2 3D	2,5	260 Mark	6/98	(01805) 22 54 50	12 MByte Speicher, TV-Ausgang
2	Metabyte Wicked 3D	2,6	350 Mark	10/98	(0241) 470 41 16	unterstützt H3D-Brillen
3	Hercules Stingray 2	2,6	320 Mark	1/99	(089) 89 89 05 73	gutes Loop-Kabel, gute Treiber
4	Gi Maxi Gamer 3D 2	2,6	220 Mark	7/98	(0211) 338 00 33	12 MByte Speicher, sehr günstig
5	Creative 3D Blaster V2 (12MB)	2,6	280 Mark	6/98	(089) 992 87 10	12 MByte Speicher, attraktives Spiele-Bundle
Preistip:	3Dfx Voodoo 2 1000	2,5	180 Mark	1/00	(01805) 17 76 17	zuverlässige Karte mit Voodoo-2-Chipsatz

Soundkarten



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Terratec Soundsystem DMX	1,8	280 Mark	2/00	(02157)817 90	alle 3D-Standards, hervorragender Klang
2	Soundblaster Live Player 1024	1,9	150 Mark	2/00	(089) 992 87 10	sehr guter Klang, EAX-Technologie
3	Aureal SQ 2500	2,0	180 Mark	2/00	(04 21) 527 01 70	A3D-Sound, gute DOS-Kompatibilität
4	Terratec Xlerate pro	2,0	150 Mark	8/99	(02157) 817 90	guter Sound, gute Ausstattung
5	Videologic Sonic Vortex 2	2,1	140 Mark	8/99	(06103) 934 70	Digitalausgang, preisgünstig
Preistip:	Terratec 128i PCI	3,7	50 Mark	2/00	((02157) 81 79 14	guter FM-Sound, problemloser Betrieb

DVD-Laufwerke



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Pioneer DVD-A04SZ	1,8	260 Mark	2/00	(02154) 91 33 56	sehr schnell und vielseitig, gutes Spielepaket
2	Pioneer DVD-A03S	1,9	220 Mark	9/99	(02154) 91 33 56	sehr schnell, sehr gute Fehlerkorrektur
3	Aopen DVD-9632	2,0	240 Mark	9/99	(01805) 55 91 91	sehr schnell und zuverlässig
4	Actima 6x DVD	2,0	230 Mark	8/99	(040) 70 20 03 20	schnell, mit guter Fehlerkorrektur
5	Toshiba SD-M1212	2,1	200 Mark	9/99	(01805) 83 43 73	hohe Übertragungsrate, sehr zuverlässig
Preistip:	Cyberdrive DM 822D	3,3	170 Mark	9/99	(02102) 380 60	preiswerter Einstieg in die DVD-Technik

CD-ROM-Laufwerke

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	NEC CDR 3000 (40fach)	1,4	100 Mark	10/98	(01805) 24 25 21	sehr schnell, beste Fehlerkorrektur
2	NEC CDR 1900A (32fach)	1,5	110 Mark	4/98	(01805) 24 25 21	Top-Geschwindigkeit und -Fehlerkorrektur
3	Lite-On LTN-382 (40fach)	1,6	90 Mark	1/99	(0031) 402 95 75 00	sehr gute Zugriffszeit und Fehlerkorrektur
4	Asus CD-S340 (34fach)	1,6	110 Mark	9/98	(02102) 44 50 11	extrem schnell, günstiger Preis
5	Teac CD-532E (32fach)	1,6	100 Mark	3/98	(0611) 71 58 54	rundum überzeugendes Atapi-Laufwerk
Preistip:	Lite-On LTN242 (24fach)	2,6	70 Mark	–	(02102) 995 50	niedrige Zugriffszeit

CD-Brenner



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Plextor PX-R820Ti	1,6	600 Mark	5/99	(0032) 27 25 55 22	der momentan schnellste SCSI-Brenner
2	Teac CD-R58S	1,7	480 Mark	9/99	(0611) 71 58 54	sehr schneller 8fach-SCSI-Brenner
3	Sony CRX 100E	1,9	380 Mark	3/99	(02389) 95 10 47	CD-RW-Brenner, auch für CD-Text
4	HP CD-Writer plus 8100i	2,0	450 Mark	1/99	(01805) 32 62 22	CD-RW-Brenner, hohe Lesegeschwindigkeit
5	Yamaha CRW-4001t	2,0	700 Mark	3/98	(04101) 30 33 13	schneller und zuverlässiger CD-RW-Brenner
Preistip:	Traxdata CDRW2260 plus	2,5	300 Mark	12/98	(02162) 951 60	gut ausgestatteter CD-RW-Brenner

Unser großer Soundkarten-Test machte eine Neuordnung der Tabelle nötig. Hierbei wurden auch bereits getestete Karten einbezogen und entsprechend neu bewertet.

17-Zoll-Monitore

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Samsung Syncmaster 700p plus	1,6	1.100 Mark	–	(01805) 12 12 13	exzellente Bildqualität, ergonomisch
2	Quatographic Faqtor 17+	1,7	800 Mark	5/99	(0531) 28 13 81	sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
3	Miro D1795F	1,8	800 Mark	10/98	(01805) 22 35 26	sehr gutes Bild, günstiger Preis
4	Eizo Flexscan F57	1,9	1.050 Mark	2/99	(02153) 73 34 00	hohe Bildwiederholraten, einfache Bedienung
5	Eizo Flexscan F55S	1,9	750 Mark	12/98	(02153) 73 34 00	ergonomisches Bild, gute Ausstattung
Preistip:	Acer Acerview 76e	2,6	500 Mark	–	(04102) 48 82 77	für den Preis überzeugende Bildqualität

19-Zoll-Monitore

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Iiyama Vision Master 450 GT	1,8	1.250 Mark	8/98	(089) 900 05 00	beste Bildqualität, einfache Bedienung
2	Iiyama Vision Master Pro 450	1,8	1.250 Mark	7/99	(089) 900 05 00	sehr gutes Bild, hohe Wiederholfrequenzen
3	Eizo T68	1,8	1.790 Mark	8/98	(02153) 73 34 00	Top-Ausstattung, sehr gut verarbeitet
4	NEC Multisync E900+	1,9	1.650 Mark	2/99	(01805) 24 25 21	sehr gute Bildqualität, ergonomisch
5	Samsung Syncmaster 900p	2,0	1.100 Mark	12/98	(01805) 12 12 13	rundum gute Ergebnisse
Preistip:	Acer Acerview 99c	2,5	1.000 Mark	1/99	(0800) 224 49 99	hervorragendes Preis-Leistungs-Verhältnis

UPDATE

Gamepads

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Logitech Wingman Gamepad	1,8	50 Mark	10/99	(069) 93 03 21 66	hervorragendes Allround-Pad
2	Gravis Gamepad Pro	2,0	50 Mark	10/99	(0130) 81 06 54	exzellente Spielbarkeit, Top-Technik
3	Microsoft Sidewinder Pad	2,0	70 Mark	10/99	(01805) 67 22 55	vier Pads koppelbar, sehr robust
4	Gravis Xterminator	2,1	100 Mark	10/99	(0130) 81 06 54	komplette Ausstattung, Analogstick
5	Primax Conqueror Pro	2,1	50 Mark	10/99	(06042) 963 90	ergonomisch, sehr gutes Steuerkreuz
Preistip:	Saitek X6-30	3,3	20 Mark	10/99	(089) 54 61 27 10	für den Preis gute Allround-Eigenschaften

Joysticks bis 80 Mark

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Saitek Cyborg 2000	2,3	80 Mark	10/99	(089) 54 61 27 10	vielfach verstellbar, sehr präzise
2	Logitech Wingman Ex. Dig. 3D	2,3	80 Mark	1/00	(069) 92 03 21 66	USB und Gameport, sehr vielseitig
3	Fanatec Hellfire	2,5	50 Mark	10/99	(06021) 84 06 53	sehr guter Flugsimulationsstick, günstig
4	Saitek X8-30	2,5	60 Mark	10/99	(089) 54 61 27 10	sehr exakt, tolles Throttle
5	Genius F-23 Digital	2,6	80 Mark	10/99	(02173) 97 43 21	üppige Ausstattung, USB-Anschluß
Preistip:	Logitech Wingman Attack	2,7	40 Mark	1/00	(069) 92 03 21 66	gut verarbeiteter, preiswerter Standard-Joystick

Joysticks über 80 Mark

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Microsoft Sidewinder PP	1,9	100 Mark	10/99	(01805) 67 22 55	sehr präzise, hervorragender Allrounder
2	Saitek Cyborg 3D	2,0	130 Mark	10/99	(089) 54 61 27 10	umfangreich einstellbar, exakter Stick
3	CH F-16 Combatstick	2,3	130 Mark	10/99	(02131) 96 51 11	ideal für Flugsimulationen
4	Genius F-31D	2,5	100 Mark	10/99	(02173) 97 43 21	gute Verarbeitung, komplette Ausstattung
5	Thrustmaster F-16 FLCS	2,6	250 Mark	10/99	(02732) 79 18 45	sehr präzise, tolle Verarbeitung
Preistip:	Gravis Firebird 2	2,7	85 Mark	10/99	(0130) 81 06 54	guter Allround-Stick, üppige Ausstattung

UPDATE

Lenkräder

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Thrustmaster Form. Force GT	1,5	330 Mark	2/99	(02732) 79 18 45	exzellentes Force-Feedback-Lenkrad
2	Saitek R4 FF Racing Wheel	1,6	280 Mark	12/98	(089) 54 61 27 10	schicke Optik, sehr präzise
3	MS Sidewinder FF Wheel	1,6	240 Mark	12/98	(01805) 67 22 55	hochwertige Verarbeitung, gute Pedale
4	Thrustmaster Formula 1	1,7	250 Mark	12/97	(02732) 79 18 45	bestes Lenkrad ohne Force Feedback
5	Microsoft Precision R. Wheel	1,8	180 Mark	12/99	(01805) 67 22 55	sehr präzise, solide verarbeitet
Preistip:	Fanatec Monte Carlo	2,4	100 Mark	4/99	(06021) 84 06 53	preiswertes, gut verarbeitetes Einsteigerlenkrad

Referenzlisten CD-ROM-Laufwerke, CD-Brenner und Monitore mit freundlicher Unterstützung durch das PC-Welt-Testlabor.

GameStar-Pinboard

➜ www.gamestar.de

Möchten Sie Ihre Meinung zum GameStar loswerden? Oder einfach über Gott und die Welt plaudern? Im GameStar-Pinboard diskutieren Spieleprofis, Einsteiger und Redakteure über die ganze Welt der PC-Spiele.

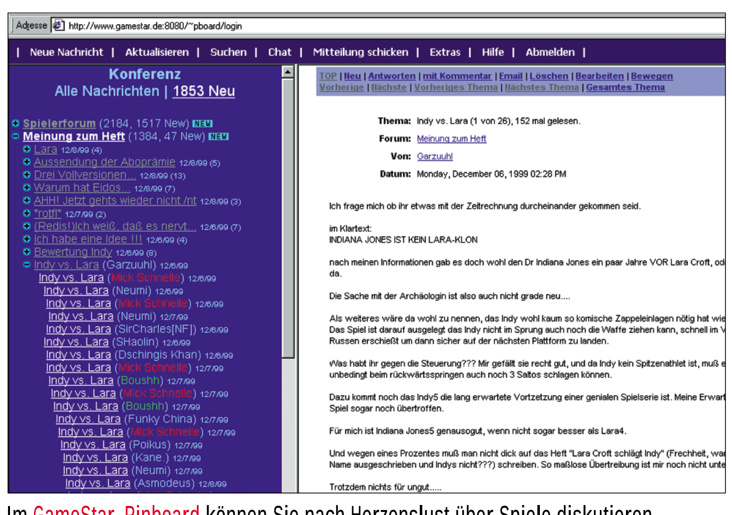
Indy gegen Lary

Letzten Monat sorgte der Kampf Lara gegen Indy für die größte Resonanz auf dem Pinboard. Alle bewegte die Frage, wer nun eigentlich das Original sei und wer die Kopie. »Die Idee mit der Archäologin ist doch nicht gerade neu,« meinte beispielsweise »Garzuuhl«, der Indy als Laras eigentliches Vorbild betrachtet. »Neumi« meinte, beide Spiele auf das Ur-Action-Adventure **Fade to Black** zurückführen zu können. Insgesamt scheint Lara aber bei sämtlichen Pinboard-Usern ziehmlich aus der Mode gekommen zu sein. Ein Eindruck, den auch unsere Online-Umfrage zu dem Thema unterstreicht. Das Ergebnis können Sie weiter unten nachlesen. Oder, wie es »Asmodeus« ausdrückte: »Ich kann es nicht mehr ertragen, daß mich das Weib von allen Frauen- und Fernsehzeitschriften herunter angrinst!«

Quake 3

Im Rahmen unseres **Quake 3 Arena**-Wochenendes, in dem wir das Spiel auf Herz und Nieren getestet haben, haben wir außerdem den ersten Live-Chat auf unserer Homepage veranstaltet. Die GameStar-Crew stellte sich zwei Stunden lang Leserfragen zum Thema. Heiß diskutiert war vor allem der Kampf zwischen **Unreal Tournament** und **Quake 3 Arena** um den Multiplayer-Thron.

Doch welches Programm schließlich den Sieg erringt, bleibt offen – auch für unsere Pinboard-User. Wenn Sie wollen, können Sie ebenfalls Ihre Argumente beisteuern.



Im GameStar-Pinboard können Sie nach Herzenslust über Spiele diskutieren.

Bye Bye Belle

➜ www.gamestar.de/belle/index.htm

Seit Winter 1997 haben wir Britannia mit einer offiziellen GameStar-Figur erforscht. Über ihre Entwicklung und Erlebnisse hat Belle Star unseren Lesern nun 25 Ausgaben lang im »UO Tagebuch« berichtet. Aber ihren eigentlichen Zweck, nämlich Ihnen und uns ein fundiertes Urteil über ein wahrhaft episches Online-Spiel zu ermöglichen, hat sie längst erfüllt. So haben wir uns entschlossen, die Magazinseite künftig für aktuellere Themen zu nutzen. Wer Entzugserscheinungen fürchtet, kann dafür erstmals alle Tagebuchfolgen im Zusammenhang lesen – auf unserer Website.



Belle Star lebt auf GameStar.de weiter.

Tagebücher gesucht

Wenn Sie einen Charakter durch ein Online-Rollenspiel führen und den GameStar-Lesern von Ihren Abenteuern berichten möchten, dann melden Sie sich doch mal bei uns. Eine kurze E-Mail an webmaster@gamestar.de genügt.

Ihre Meinung zählt: die Umfragen auf GameStar.de

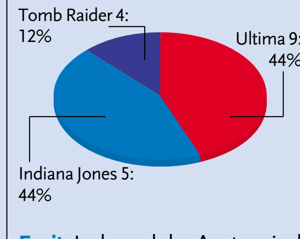
Jede Woche starten wir auf der GameStar-Homepage eine neue Umfrage zu aktuellen Themen, die Spielern unter den Nägeln brennen. Die Ergebnisse der jüngsten vier Meinungspolls finden Sie untenstehend.

Nutzen Sie inoffizielle Addons für Half-Life wie Counter Strike oder USS Darkstar?

Besitze kein Half-Life: 24,5%
Ja: 40%
Nein: 35,5%

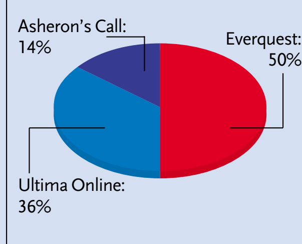
Fazit: Die meisten befragten HL-Spieler nutzen Fan-Addons.

Auf welches der drei angegebenen Spiele sind Sie am meisten gespannt?



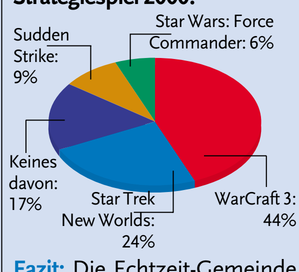
Fazit: Indy und der Avatar sind die Favoriten, Lara ist out.

Welches der drei Online-Rollenspiele finden Sie am interessantesten?



Fazit: Everquest ist der Liebling der Online-Rollenspieler.

Welches wird für Sie voraussichtlich das beste Echtzeit-Strategiespiel 2000?



Fazit: Die Echtzeit-Gemeinde wartet gespannt auf WarCraft 3.

EBWorld

→ www.ebworld.com

Wer gerne ungekürzte Original-Spiele zockt, findet dafür im Internet eine ganze Reihe von US-Online-Shops wie EBWorld. Von PC-Software über Konsolen bis hin zu DVD-Playern kriegen Sie auf www.ebworld.com alles, was das Spielerherz begehrt. Sämtliche Produkte sind über eine (nicht immer treffsichere) Suchfunktion zu finden. Eine Order nach Deutschland dauert mit UPS etwa drei Tage, wobei zu beachten ist, daß bei einem Wert von über 100 Mark noch 2,8 Prozent Zoll und 16 Prozent Einfuhrumsatzsteuer aufgeschlagen werden. Ohne Kreditkarte bleibt der Shopping-Spaß allerdings aus.

Negativ: Bestimmte Bereiche der Seite sind manchmal nicht zu erreichen oder fehlerhaft. Beschwerden können Sie nur per Formular verschicken, sie werden aber binnen 24 Stunden beantwortet. Insgesamt ist EBWorld wegen des schnellen Versands und seines reichhaltigen Angebots dennoch empfehlenswert.

EBWorld

Kategorie: Online-Shop Preis: –
Anbieter: EBoutique Sprache: Englisch
Fazit: Die EBWorld zeichnet sich vor allem durch ihr großes Angebot und den schnellen Versand aus. Es hapert beim Service.
GameStar Gesamtnote: 2,5

Fighter Ace 2

→ www.zone.com/fighterace

Der Motor qualmt, eine Spitfire kurvt auf die Sechs, und der Heimatflugplatz ist viel zu weit entfernt für eine Notlandung. Seit Mitte Dezember sind Microsofts Server der Online-Flugsimulation **Fighter Ace 2** für jedermann geöffnet. Dort beharken sich täglich Dutzende von mutigen Internet-Piloten in klassischen Propellerfliegern aus dem zweiten Weltkrieg. Obwohl es eine »realistische« und eine »Arcade«-Arena gibt, setzt Microsofts Flieger anders als beispielsweise **War Birds** (www.ien.de/warbirds) weniger auf Realismus als auf actionreiche Dauerfeuer-Gefechte. Im Vergleich zum Vorgänger ist **Fighter Ace 2** aber deutlich komplexer geworden. Neben Jeder-gegen-jeden- und Team-Einsätzen stehen nun virtuelle Schlachtfelder offen, in denen je vier Parteien um Aerodrome und Territorium fechten. Dabei beharkt man gegnerische Flugfelder mit Bomben und Raketen, Panzer erobern neue Gebiete. Die Grafik kann zwar nicht mit aktuellen Solo-Simulationen mithalten, unterstützt aber immerhin 3D-Beschleuniger.

Teil 1 gibt's auf Deutsch

Bei aller Begeisterung um die neuen Länder-Schlachten bleibt allerdings unverständlich, warum Microsoft das unflexible Ranking-System nicht überarbeitet hat. Wenn Sie ein Faible für Flugsimulationen haben, ist **Fighter Ace 2** auf jeden Fall einen Blick wert. Falls Ihnen 10 Dollar pro Monat zu teuer sind: Bei www.gamechannel.de läuft der Vorgänger für 9 Pfennige pro Minute unter dem Namen **Air Attack**. Hier empfängt Sie eine Deutsch sprechende Fliegerschar zu spannenden Luftduellen. RS



Fighter Ace 2 bringt spannende Luftduelle im Internet.

Fighter Ace 2

Kategorie: Flugsim Preis: ca. 19 Mark/Monat
Anbieter: Microsoft Sprache: Englisch
Fazit: Fighter Ace 2 ist eine gute Online-Flugsimulation für alle, denen unkomplizierter Spielspaß wichtiger ist als Realismus.
GameStar Gesamtnote: 2,0

Surf-Tips

→ www.planetlan.de Wer wann wo auf welcher Lan-Party ist, erfährt man auf Planetlan. Dazu ständig aktualisierte Berichte, Fotos und Veranstaltungstips. → www.arcor.net Mannesmann Arcor will ab dem 1. Januar 2000 einen Internet-Pauschaltarif für 149 Mark im Monat anbieten. Allerdings ist die Offerte an einen ISDN-Anschluß von Arcor gebunden, der nur in zehn Städten zur Verfügung steht und etwa 40 Mark pro Monat kostet. → www.onlinekosten.de Auf OK.de finden Sie eine ständig aktualisierte Übersicht über Provider, Internet-by-Call-Anbieter und Online-Dienste mit praxisnahen Preisvergleichen. → www.nasa.gov Nach Plänen der Nasa soll die internationale Weltraumstation ISS einen eigenen Internet-Anschluß bekommen, über den man Internet-Fernsehübertragungen, Bildungssendungen und News ermöglichen will. → www.betabites.com Betabites sammelt Links und News zu Beta-Versionen aktueller Spiele und Programme. Mit ein wenig Glück und Einsatz kommt man hier kostenlos an fast ausgereifte Software. → www.developers-corner.com Wer sich für Programmierung, Grafik- und Sounddesign interessiert oder einfach mal bei Diskussionen unter Spielegöttern mitlesen möchte, sollte im (englischsprachigen) Developer's Corner vorbeisurfen. Das Entwicklerforum beheimatet unter anderem auch die offiziellen Nachrichtenboards von Shiny.

Fantasy-Krieg im Internet

WarCraft 2 Battlenet Edition

Blizzards Echtzeit-Klassiker kehrt zum Budget-Preis zurück – Internet-tauglich und für Multiplayer-Schlachten optimiert.

→ www.battle.net → www.blizzard.com

Während Blizzard schon am dritten Part der WarCraft-Serie werkelt, erscheint die zweite Folge noch einmal in einer Neuauflage als Battlenet Edition. Die Programmierer haben dem vier Jahre alten Klassiker der Echtzeit-Strategie einen Anschluß ans Multiplayer-Netz Battlenet spendiert. Während die Originalversion nur über Netzwerk oder Direktverbindung lief, können Sie sich jetzt via Internet im Blizzard-Chat verabreden und Schlachten mit bis zu acht Mitspielern schlagen, Liga-Modus inklusive. Anders als bei StarCraft reicht eine einzige CD für alle acht Spieler.

Magier und Fluggeräte entscheiden die meisten der Multiplayer-Gefechte.

Orks gegen Menschen

Als Einzelspieler durchkämpfen Sie auf Seiten der Orks oder der Menschen 54 Szenarios in zwei Kampagnen, je etwa die Hälfte im Hauptprogramm und in der mitgelieferten Missions-CD Beyond the Dark Portal. In typischer Echtzeit-Manier bauen Sie Holz, Öl und Gold ab und errichten damit Gebäude, in denen Sie Einheiten produzieren, neue Technologien erforschen oder vorhandene aufrüsten. Dem Fantasy-Hintergrund entsprechend, bekriegen Sie Ihren Gegner nicht mit Panzern und Raketen, sondern mit Rittern, Bogenschützen, Wurfmaschinen und Magiern.

1.000 Screenshots

Die Liste der Verbesserungen umfaßt hauptsächlich Bug-Bereinigungen und kleinere Änderungen am Interface. So können Sie jetzt mit der Leertaste zu Brennpunkten auf der Karte springen, Ihre Truppen mit den Ziffertasten zu Gruppen zusammenfassen und per Doppelklick neun Einheiten gleichen Typs wählen. Außerdem hat Blizzard den Multiplayer-Modus um sinnvolle Features wie gemeinsame Sichtfelder von Verbündeten erweitert. Schließlich gibt es nun über 100 Mehrspieler-Karten und neue Spielmodi wie »Nord gegen Süd«-Kämpfe. Die restlichen Neuerungen, etwa daß die Screenshot-Funktion jetzt 1.000 statt 100 Bildschirmfotos verwalten kann, sind unter »wen interessiert's?« zu verbuchen. RS



Im Battlenet verabreden Sie sich zu Matches.

Rüdiger Steidle



Lieber Star als War

Redaktions-Schlacht Gunnar gegen Rüdiger: Gunnars Truppen drohen mich zu überrollen. Panisch versuche ich, in meinen drei Kasernen neue Ritter zu rekrutieren. Doch ohne Produktionsketten ist das ein mühsames Unterfangen: In den Battlenet-Gefechten vermisse ich all die Komfort-Funktionen, die StarCraft zur Multiplayer-Referenz gemacht haben.

In Frieden ergraut

Man merkt WarCraft 2 sein Alter einfach an; technisch und im Mehrspieler-Modus kommt es nicht an Age of Empires 2 oder StarCraft heran. Vergleichsweise leer waren bei unserem Test auch die WarCraft-Channels im Battlenet – nur rund ein Viertel des Andrangs, der zum selben Zeitpunkt in den StarCraft-Channels herrschte. Was bleibt, ist ein noch heute guter Klassiker mit viel Charme, den ich Ihnen aber nur empfehlen kann, wenn Sie unbedingt die Battlenet-Option haben wollen.

WarCraft 2 Battlenet

Kategorie: Echtzeit-Strategie Preis: ca. 50 Mark
Anbieter: Blizzard Sprache: Englisch

Fazit: Die Multiplayer-Edition von WarCraft 2 lohnt sich nur für Battlenet-Freaks. StarCraft ist in jeder Beziehung besser.

GameStar Gesamtnote: 3,0

Megahits im Eigenbau

Music Maker G5

Mit aggressiver Fernsehwerbung preist Magix ihren kinderleichten Musikmacher an. Was ist dran am Studiohit für jedermann?



Auf Demo- und Bonus-CD: der GameStar-Song

Schüler, aufwachen: Wir schreiben einen Test! Ich teile euch Notenpapier aus, und ihr komponiert mir ein hübsches Lied. Zehn Minuten – los geht's!

Na, Schweiß auf der Stirn? Gehören Sie auch zu den Menschen, die Noten immer nach dem Zufallsprinzip auf den Linien verteilen? Gut, daß es die moderne Technik gibt: Seit einiger Zeit muß man Musik nicht mehr verstehen, um sie zu machen. Mit dem Music Maker Generation 5 klicken Sie in Windeseile Lieder zusammen, die Ihren Lehrer in Staunen versetzt hätten.

Stein um Stein

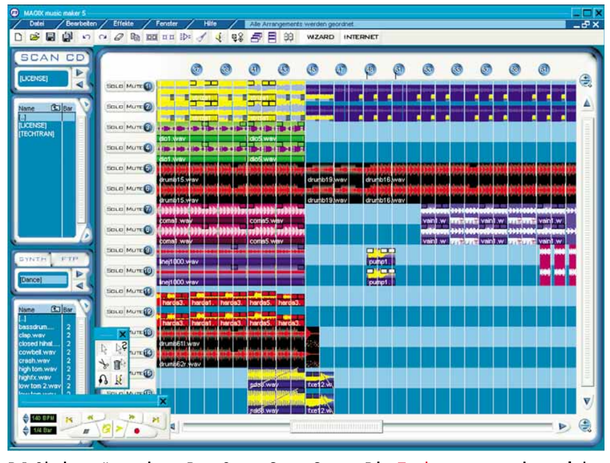
Im Prinzip funktioniert der Music Maker nicht anders als ein Lego-Kasten: Sie stellen Ihren Song aus vorgefertigten Bausteinen zusammen. Auf drei CDs liefert das Hauptprogramm 2.000 Klangstücke, sogenannte Samples. Das kann ein Schlagzeugrhythmus sein, ein Gitarrenriff oder eine Basslinie. Per Drag & Drop ziehen Sie die Dateien direkt aus dem Verzeichnisbaum in Ihr Arrangement. Dort plazieren Sie die Klänge in bis zu 32 Spuren. Stereo-Samples (und das sind die meisten) belegen dabei aber gleich zwei Kanäle – macht effektiv noch 16 Spuren. Die wichtigsten Samples liegen in sieben Tonhöhen vor, damit Ihr Stück auch Variationen in der Tonart enthalten kann. Wenn Ihnen das nicht reicht, verändern Sie den Klang mit flexiblen Funktionen selbst. So fügen Sie Echo und Hall hinzu oder variieren den Frequenzgang. Besonders nützlich: Per Timestretching und Pitch-shifting können Sie die Taktrate eines Samples verändern, ohne daß die Tonhöhe beeinflußt wird, und umgekehrt. Mit Schiebereglern verändern Sie die Lautstärke und die Länge jedes Bausteins direkt im Hauptfenster.



In Zusatzfenstern ändern Sie die Mixereinstellungen für den Song oder betrachten Videos.

Mit der Zeit gegangen

Die fünfte Generation des Music Maker erweitert die Funktionalität zusätzlich um ein paar nette Extras. Das Programm liest und schreibt Dateien im populären Dateiformat MP3. Nachschub für Ihre Sample-Sammlung holen Sie mit dem integrierten FTP-Browser direkt aus dem Internet. Oder von Ihrer Lieblings-CD: Dank einer Aufnahmefunktion inklusive Beats-per-minute-Bestimmung können Sie fremde Musikstücke in handliche Happen zerlegen, die sich dann in eigenen Liedern verwursten lassen. Wenn Sie eine Soundkarte mit General-Midi-Soundbank besitzen, dürfen Sie deren Instrumente ebenfalls in Ihre Arrangements einbinden. Wiederum enthalten ist die Video-Funktion. Mitgelieferte Filmschnipsel verquirlt der Music Maker mit allerhand Effekten zu psychedelischen Farbspielen. Als AVI-Datei exportiert, können Sie den eigenen Musikclip MTV als hippes Nachwuchsvideo unterjubeln. Klingt alles sehr kompliziert? Ist es dank der eingängigen Bedienung aber nicht. Solange Sie ein Ohr für harmonische Klänge mitbringen, entstehen selbst bei blutigen Anfängern im Trial-and-error-Verfahren schnell achtbare Erfolge. Zum Experimentieren und Spielen mit vorgegebenen Klangteilen ist der Music Maker ideal. Richtig eigenständige Melodien können Sie allerdings mit ihm nicht komponieren. CS



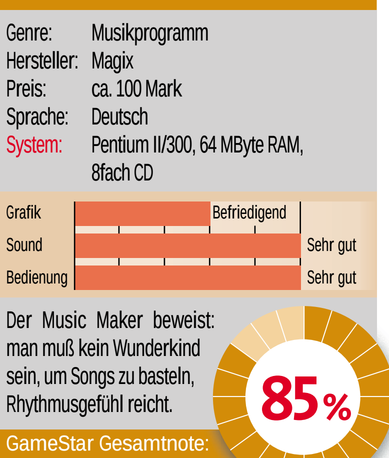
DJ Chris präsentiert: Der GameStar-Song. Die Farben sagen, in welche Kategorie ein Baustein gehört (Schlagzeug, Bass, Sequenzer etc.).

Music Maker G5

Genre: Musikprogramm
Hersteller: Magix
Preis: ca. 100 Mark
Sprache: Deutsch
System: Pentium II/300, 64 MByte RAM, 8fach CD

Kategorie	Wertung
Grafik	Befriedigend
Sound	Sehr gut
Bedienung	Sehr gut

Der Music Maker beweist: man muß kein Wunderkind sein, um Songs zu basteln, Rhythmusgefühl reicht.

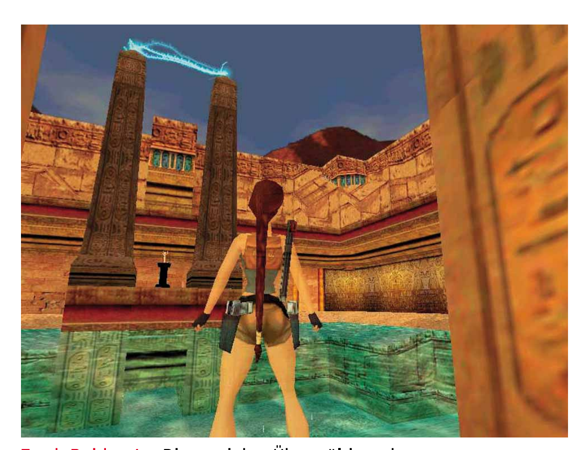


GameStar Gesamtnote:

Spielekenner schreiben

Leserbriefe

Prügelei oder freundschaftliches Kabbeln? Zwischen Lara Croft und Indy Jones gab es im letzten Monat einen heftigen Wettstreit um die Gunst der Spieler – die Kommentare der GameStar-Leser finden Sie hier.


Tomb Raider 4: »Bietet nichts Überwältigendes«.

Lara schlägt Indy

Lara Croft mit blauem Auge, zerdepperter Sonnenbrille und einem blöden Spruch auf den Lippen – meine Güte, da wird die GameStar auf ihre jungen Tage ja ganz schön frech. Gratulation zu diesem Cover und zu der Titelstory! Tomb Raider ist mir zwar herzlichst egal, aber es wurde mal Zeit, daß jemand die ach so tollen PC-Helden und -Heldinnen nicht immer ganz so bierernst nimmt.
Timo Feldern

Das ist ja mal wieder typisch: Auf dem Titelbild prangt Lara Croft. Daß Tomb Raider 4 nur 83 Prozent bekommen hat, dürfte euch auch aufgefallen sein. Mir geht dieses kindische Getue um Lara gehörig auf den Keks. Daß ihr euch dazu hinreißen habt lassen – wahrscheinlich zur Auflagenerhöhung –, finde ich ziemlich daneben. *Alexander Wetzlmaier*

Warum gibt es eigentlich immer Bilder von halbnackten Polygonfrauen wie Lara Croft oder Rynn aus Drakan? Ich als weibliche Leserin bitte um mehr Anschauungsmaterial von knackigen Polygonmännern wie Gordon Freeman oder Bösewicht Kane. *Katharina Oribold*

Langsam habe ich die Schnauze gestrichen voll von dem ganzen Tomb Raider hier und Tomb Raider da. Wenn ich an einem Zeitungsregal vorbeilaufe, sehe ich auf allen Computer- und Playstationmagazinen nur noch Lara Croft. Dabei ist diese Serie doch nun wirklich nichts besonderes, weder spielerisch noch technisch bietet Tomb Raider Überwältigendes. *Joachim Britsch*

Guter Artikel über Indy Jones und Lara Croft. Allerdings frage ich mich, wieso ich immer wieder den Eindruck bekommen habe, Indiana Jones sei ein billiger Abklatsch von Tomb Raider. Letztlich hat doch Eidos die Atmosphäre, das Szenario und das ganze Drumherum bei Indy »ausgeliehen« und dann mit einer hübschen Heldin angereichert. Indy ist das Original, nicht Lara. *Tom Sgusci*

Zu der Kolumne »Lara 5 1/2« muß ich euch recht geben. Man findet nichts Neues, wenn man Tomb Raider 2 mit 3 oder mit 4 vergleicht, außer daß Lara ihre Oberweite woanders auf der Welt hüpfen läßt. Wenn das so weiter geht, dann ohne mich. *Christian Franke*

Ich fasse es nicht: Da zeigt ihr Lara Croft, die bekannteste Figur, die es unter PC-Spielen gibt und die schon so manchen Nicht-Spieler verführt hat, tatsächlich mit blauem Auge und bösen Schrammen. Auch wenn viele Leute sagen, sie mögen Tomb Raider nicht mehr – hätte die Gute denn nicht ein bißchen mehr Respekt verdient? *Bernd Schuster*

Ich habe gerade den ersten Y2K-GameStar aus dem Briefkasten gefischt und

So erreichen Sie uns:

IDG Entertainment
GameStar-Leserbrief
Brabanter Str. 4
80805 München

E-mail:
brief@gamestar.de

Webseite:
www.gamestar.de

*Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort **»TECHtelmechtel«** bzw. die E-Mail-Adresse tech@gamestar.de*

Für Fragen und Anregungen zur GameStar-CD wenden Sie sich bitte an: cd@gamestar.de

Beschädigte CDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:
Computerservice Jost
Postfach 14 02 20
80452 München
Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und Rechnung abwarten.

wurde einmal mehr davon überzeugt, daß ihr die beste Spielezeitschrift macht. Drei Vollversionen, und außerdem eines der coolsten Titelbilder überhaupt!

Sebastian Knabe

GameStar Lara Croft versus Indiana Jones: Auch unter GameStar-Lesern ein heißes Thema, zu keinem anderen erreichten uns diesen Monat so viele Zuschriften. Mit dem großen Titelthema »Lara schlägt Indy« wollten wir Sie ausführlich über die beiden derzeit viel diskutierten Spiele Tomb Raider 4 und Indiana Jones 5 informieren. Und zwar so sachlich und objektiv wie möglich, ohne Jubelarien oder Klagelieder – insbesondere zum stark von Eidos »gehypten« Tomb Raider 4. Eidos Deutschland findet diesen nüchternen Umgang mit seinem Brot- und Butterspiel übrigens gar nicht gut, sondern hat sich in mehreren Telefonaten über unsere Titelstory beschwert. Zum eigentlichen Titelmotiv – eine leicht zerbeulte Frau Croft und ein angeschlagener Indy Jones – kamen von Spielerseite erstaunlich wenig Beschwerden; wir hatten einen größeren Aufschrei aus der Lara-Fangemeinde erwartet.

Prozessor-Index

Wieso gebt ihr den Preis von AMDs Athlon-Prozessoren im Prozessor-Index so hoch an, jedenfalls im Vergleich zu dem von Pentium-Prozessoren gleicher Taktfrequenz? Sind das Angaben der Hersteller, oder wollt ihr Intel besser dastehen lassen als verdient? Dabei hat doch AMD momentan die Taktik, die Chips billiger anzubieten als die gleich getakteten (nicht mal gleich schnellen) von Intel. Selbst in den Anzeigen der letzten GameStar-Ausgaben ist der Athlon (fast) immer günstiger als der entsprechende Intel-Prozessor.

Andreas Heider

GameStar Die Preise für den Prozessor-Index in den Technik-News basieren nicht auf Angaben der Hersteller, sondern auf tagesaktuellen Straßenpreisen. Am entsprechenden Stichtag – kurz vor Redaktionsschluß – erfragen wir bei drei unabhängigen Händlern alle Preise für Athlon- sowie Pentium-III-Chips und errechnen einen Mittelwert, auf dem der Index dann basiert. Mit irgendwelchen Vorlieben hat das überhaupt nichts zu tun. Sie können sicher sein, in GameStar immer ein Preis-Leistungs-Verhältnis aus dem echten Leben zu bekommen.

Grossmütter

Wo kriegt ihr nur immer die coolen Großmütter für eure Abo-Werbung her? Ich will auch so eine! Meine Oma wüßte nicht mal, an welchem Ende man eine MP anfaßt. Gut gemacht, die Anzeigen.

Peter Peiffer

GameStar Na gut, wir verraten es: Die GameStar-Großmütter (GSG) sind eine kleine, weltweit operierende und erstklassig ausgebildete Eliteorganisation. Aufträge: erstens stetige Sicherung des Nachschubs von Kuchen und Plätzchen für die Heimatredaktion, notfalls unter Zuhilfenahme illegaler Mittel. Zweitens frühzeitige Eliminierung unerwünschter Müllspiele-CDs. Und drittens ständige Verifizierung angeblicher Spielegerüchte. Aber das bleibt bitte unter uns.

Betriebssysteme

Alles in allem ist GameStar eine super Zeitschrift, doch mir fehlt was. Und das wäre eine Zeile in Tests oder Previews, ob das Spiel auch für andere Betriebssysteme herauskommt, oder ob das zumindest geplant ist. Weil beispielsweise Sachen wie Civilization auch auf Linux laufen, und etwa Halo auch für den Mac erscheint, wäre es gar nicht schlecht, wenn man das bei euch lesen könnte. Schließlich habt ihr euch doch der »ganzen Welt der PC-Spiele« verschrieben, wie man auf dem Cover lesen kann.

Werner Thron

GameStar Grundsätzlich begrüßen wir es, wenn PC-Spiele auch mit anderen Betriebssystemen laufen. Auf Apple-Rechner gehen wir allerdings bewußt nicht ein – schließlich heißt es »Die ganze Welt der PC-Spiele«. Was Linux betrifft: Wir prüfen derzeit, ob wir – wenn die Hersteller es offiziell unterstützen – verstärkt darauf eingehen und die entsprechenden Tests durchführen. Allerdings sollte sich niemand täuschen: So gut Linux inzwischen ist, an der Windows-Plattform führt für Spieler momentan kein Weg vorbei.

Half-Life: Opposing Force

Der Bericht über Opposing Force ist absolut gelungen. Nur hat mich die Wertung etwas schockiert. Gerade mal 91 Prozent für das beste Spiel des Jahres – wie kann das sein? Nun, wie dem auch sei, ich bin absolut im Half-Life-Fieber. Nachts, wenn ich um irgendeine Ecke gehen muß, erwische ich mich, wie ich


Opposing Force: »Nur 91 Prozent für das Spiel des Jahres?«

seitlich bis zur Kante schleiche, um dann langsam weiterzugehen... *Matthias Walk*

GameStar Opposing Force hat beinahe die gleiche Wertung wie das Hauptprogramm Half-Life bekommen. Bei aller Begeisterung wollten wir aber mit dem einen Punkt Abzug schon auch klarmachen, daß es ein paar Levels mehr hätten sein können. Der Kommentar von Peter Steinlechner bezog sich übrigens nur darauf, daß es sein ganz persönliches Lieblingsspiel ist.

Haben Martin und Peter eigentlich bloß das Handbuch durchgelesen oder stand vor der Munitionsanzeige immer eine Grünpflanze? Von wegen, die M-249 hat 100 Patronen im Magazin! Sie hat lediglich 50, also genau die Hälfte. *Wolfgang Gleich*

Zum Test lag uns eine CD mit der (ansonsten praktisch fertigen) Vorab-Version von Opposing Force vor, das Handbuch hatten wir in diesem Fall gar nicht – daran wurde beim Hersteller noch gestrickt. Ebenso an dem Detail Munitionskapazität. Wir bitten, den kleinen Fehler zu entschuldigen.

Kolumne: Alle auf einmal

Zur Kolumne von Mick Schnelle habe ich eine Anmerkung: Ich fände es schön, wenn die Spiele wirklich alle zur gleichen Zeit erscheinen würden! Dann könnte ich mir nämlich aussuchen, welches das passende für mich ist. Jetzt ist es doch so: Ich habe mir Command& Conquer 3 gekauft, obwohl mich seit längerer Zeit schon Age of Empires 2 interessiert hatte. Bloß so als Überbrückung. Dann stand C&C 3 im Laden, ich wollte irgendwas daddeln und habe jetzt viel Geld für ein Spiel ausgegeben, das ich mir sonst nicht zugelegt hätte. *Max Wigand*

GameStar Einen Großteil der Strategie-Fans dürften beide Spiele interessiert haben, und da ist es schon ärgerlich, wenn zwei so ähnliche Programme so kurz hintereinander erscheinen.

Spiele-Steuerung

Wieso wird eigentlich jedes Spiel anders bedient? Selbst Nebensächlichkeiten – etwa, mit welcher Maustaste ich Einheiten in einem Strategiespiel anwähle – löst das eine Programm so und das andere so. Ich finde, es wäre endlich mal an der Zeit, daß sich irgend jemand da verbindliche Regeln ausdenkt. Ich habe echt keine Lust, mich bei jedem Spiel wieder an eine andere Steuerung zu gewöhnen. *Lutz Groh*

GameStar Stimmt, das ist eine Sache, die oft nicht nachvollziehbar ist – aber gleich eine allgemein verbindliche DIN-Norm für die Spielebedienung? Damit würde man auch pfiffige neue Ansätze von vornherein unmöglich machen. Immerhin hat sich in einigen Bereichen ja ein gewisser Standard inzwischen durchgesetzt, etwa bei den Ego-Shootern.

Innovationen

Die meisten Firmen beschäftigen sich viel zu wenig mit dem Thema »Neues Spielprinzip«. Was ein gewisser Peter Molyneux für die Branche alles getan hat, muß ich wirklich nicht erwähnen. Entwirft für Bullfrog mit Dungeon Keeper ein neues Spielprinzip, und nachdem er die Firma verläßt, kriegt die nur noch einen – in meinen Augen unwürdigen – Nachfolger hin. Und in der Zwischenzeit tüftelt Molyneux mit seiner neuen Firma für Black & White schon wieder am nächsten Spielprinzip. Ich habe mich noch nie auf ein Spiel mehr gefreut als auf eben das. *Georg Witek*

GameStar Peter Molyneux ist einer der wenigen Macher in der Spielebranche, denen wirklich ständig neue Ideen einfallen. Ohne damit eine Entschuldigung für Innovationsarmut liefern zu wollen: Das kann man nicht von jedem Designer erwarten – genausowenig, wie einem Filmregisseur regelmäßig Bahnbrechendes gelingt. Immerhin hat Bullfrog sich vorgenommen, in Dungeon Keeper 3 einige Neuerungen einzubauen.

Die Gewinner 12/99

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 12/99, S. 242: Peter Albrecht, Bottrop • Andreas Assmayr, A-Tristach Lienz • Andreas Babschanik, Reichenbach • Gragor Barabasz, Hamburg • Michael Barl, Aindling • D. Cacciatore, CH-Wichtrach • René Decho, Radefeld • Marco Degasperi, A-Innsbruck • Marcus Degelau, Hannover • Daniel Edelbluth, Dielheim • Johannes Egert, Dachau • Markus Friedrich, Bamberg • Jörg Fütterer, Zella • Jürgen Gaßner, Neustadt • Florian Glose, Everswinkel • Robert Glotzbach, Mörfelden-Walldorf • Felix Graßmann, Traunstein • Jonas Gros, Bann • Oliver Groß, Schortens • Marvin Grürmann, Schermbeck • Benjamin von Haase, Pforzheim • Felix Harmuth, Berlin • Torsten Heinrich, Neureichenau • René Huber, Dollendorf • Janne Hyötylä, CH-Rheinfelden • Daniel Jankow, Premnitz • Philipp Joeres, Erkrath • Florian Lindner, Weisendorf • Stefan Kollmeier, Reichersbeuern • Kai-Uwe Knüttel, D.-Hessloch • Philipp Kühne, CH-Cham • Alexander Rietz, Mönchengladbach • Axel Rosebrock, Neuenkirchen • Timm Meyer, Duisburg • Sandro Midack, Rütschen • Ernst Mühlbauer, Hohenwarth • Jürgen Preusker, Ebersbach • Uwe Quinten, Kirkel • Ronny Reck, Dresden • Günter Reith, Ebersberg • Simon Schernberger, A-Pinsdorf • Tristan Schiele, Östringen • Martin Schmidt, Au am Rhein • Sebastian Schmidt, Nachrodt • Robert Siewior, Bad Mergentheim • Claudio Silvestrin, Pullach • Edgar Sistenich, Fleetmark • Martin Stehle, Salem • Martin Still, Königstein • Adrian Trachte, Leonberg • Florian Tyszak, Oer-Erkenschwick • Rudolf Walch, Unterhaching • Michael Weber, Dortmund • Christoph Zehentner, A-Graz Wir gratulieren!

Deutsch-Englisch

Gelegentlich fällt mir auf, daß ihr in Sachen Deutsch-Englisch schizophren seid. Ihr lobt mal eine Originalversion, und freut euch dann wieder über die deutsche Variante. Dann aber macht ihr einen auf Insider und benutzt etwa bei den Tips zu NHL 2000 Ausdrücke wie Big-Hit-Button oder ähnliches. *Chistoph Hauptmann*

GameStar So schizophren ist das gar nicht: Normalerweise ziehen wir die eingedeutschte Version vor. Wenn die allerdings nicht gut lokalisiert ist, schreiben wir das im Test und empfehlen dann unter Umständen auch den Griff zum US-Original. Was die Tips betrifft: Wenn Fachbegriffe nötig sind, benutzen wir die auch.

Inserentenverzeichnis und Service-Nummern

Inserent	Seite	Produkt-Info-Nr.	Telefon	Fax	Online
1 & 1 Marketing GmbH	227	59	02602/160005	02602/160010	http://www.online.de
3Com GmbH	79	9	089/25000-0	089/25000-111	–
Activision Deutschland GmbH	11	35	089/96118850	089/96118848	http://www.info@activison.de
Adaptec Inc.	35	2	0032/2/352-3411	0032/2/352-3400	–
Addcom GmbH	49	14	0180/5225540	–	http://www.addcom@de
Ahrens & Wenner GbR	121	10	07141/895656	07141/821238	http://www.haudenlucas@gmx.de
Alternate Computervers.	24/25, 26/27	24	06403/905010	06403/905020	http://www.alternate.de
AMS GmbH & Co. KG	82/83	33	02103/5051	02103/505251	–
ASUStek Computer GmbH	215	47	02102/445011	02102/442066	http://www.asuscom.de
auXION GmbH	95	22	0365/80081-26	0365/80081-28	–
Call & Play	103	58	0281/952980	0281/9529810	http://www.callnplay.de
CDV Software GmbH	3. US	40	0721/972240	0721/9722424	http://www.cdv.de
Compare GbR	117	11	0202/3702454	0202/3702454	info@compare.de
ComputerProfis GmbH	220/221	18	06155/600606	06155/600616	keine Angabe
Conitec GmbH	91	12	06071/92520	06071/925233	http://www.conitec.com
Creative Labs GmbH	31	39	089/9928710	089/99287122	http://www.creativelabs.com
CSD Computer	72/73	56	06257/9339242	06257/9339299	–
Dell Computer GmbH	2. US	7	06103/9710	06103/971640	http://www.dell.de
Elsa AG	33	51	0241/6060	0241/4099	http://www.elsa.de
FortKnox Computer GmbH	118	41	01805/3678566	01805/3678319	keine Angabe
Game it!	136	20	0831/575156	0831/5751555	http://www.gameit.de
Gigabell AG	113	15	069/170840	069/1708433	http://www.gigabell.net
GT Interactive Software	205	13	040/4132770	040/42327799	http://www.gtinteractive.com
Guillemot	53	25	0211/338004466	0211/338001515	http://www.service@ubisoft.de
Havas Interactive Deutschland GmbH	131,47	53,54	06103/99400	06103/994035	http://www.sierra.de
Infogrames	18/19,60/61	38,36	06103/334100	06103/334220	info@bomico.com
Interact Jöllenbeck GmbH	201	34	04287/125113	04287/125144	http://www.interact-europe.de
Intermedia PC-Hotline	217	57	0190/880099	–	http://www.icm-intermedia.de
IT-Media Giessen	86/87	27	0641/5655555	0641/5655565	info@it-media.de
LiComp	211	49	05931/85660	05931/85662	http://www.licomp.de
MAGIX Entertainment	125	30	030/293920	030/29392400	http://www.oceasy.com
Matrox Electronic	4.US	19	089/6144740	089/6149743	http://www.matrox.com
Microsoft GmbH	71	4	089/31760	089/31761000	http://www.mirosoft.com/germany/mswelt
Mixcomputervers.	134/135	23	06403/702870	06043/702880	http://www.mix-computer.de
more! Computer AG	123	46	030/35141100	030/35141199	http://www.more-computer.de
Nastrovje Potsdam	4/5	42	07720/83470	07720/22435	–
netbrain.ag	209	50	0651/2707933	0651/2707950	–
Novitas GmbH	217	5	0531/215340	0531/2153411	ent.novitas@aol.com
Okay Soft	111	26	09674/1279	09674/1294	http://www.okaysoft.de
OrthoVital	104,128,213	45,44,43	–	–	–
PC-Welt	142	–	040/411431	–	http://www.pcwelt.de/gratis
Philips Consumer Communication	69	3	02151/9480	02151/948210	http://www.philips.de
Play Com	225	21	0361/4929300	–	info@playcom.de
RM Buch und Medien	43	16	05242/91430	05242/9140	–
Softsale Lau Zielke GmbH	235	6	05021/910416	05021/910403	http://www.softsale.de
Syncron Computer Vertriebs GmbH	97	48	0800/7667722	08105/383099	–
Take 2 Interactive	41	17	089/278220	089/27822111	http://www.take2europe.com
tec Channel	114	–	–	–	http://www.tecChannel.de
THQ Deutschland	39	32	02131/6070	02131/607011	http://www.thq.de
Topware	37	55	0621/48050	0621/480520	http://www.topware.de
Westfalenhallen	91	28	0231/1204521	0231/1204880	keine Angabe
Wial Versand	93	31	08142/59640	08142/54654	http://www.wial.de
W + W Computermarketing	80	52	019/0866270	0190/866271	http://www.keine Angabe
Beilagenhinweis	–	–	–	–	–
HTP Hannovers Telefon	–	–	0511/270880	–	–
GameStar-Service	–	–	–	–	–
Abonnenten	174	–	07132/959210	07132/959166	http://www.gamestar.de/freunde

Impressum

Chefredakteur: Jörg Langer (la)
(verantwortlich, Anschrift der Redaktion)

Koordination: Anja Bek

Textchef: Charles Glimm (cg)

Redaktion:
Martin Deppe (md, ltd. Redakteur), Peter Steinlechner (ps), Michael Schnelle (mic), Rüdiger Steidle (rs), Gunnar Lott (gun), Christian Schmidt (cs)

Hardware-Redaktion: Michael Galuschka (mg, ltd. Redakteur), Walter Reindl (wr)

CD-ROM-Redaktion: Jörg Spormann

Online-Redaktion: Frank Maier

Redaktionsassistenz: Ulrike Kopp, Anita Thiel

Programmierung und Videoproduktion:
Toni Schwaiger (tsc, freier Mitarbeiter)

Grafik und Layout: Sandra Strehle, Brigitte Bockmeier

Layout-Entwurf und Titel:
Hällmayer, Helfer Design & Werbung

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Heinrich Lenhardt (hl, USA-Korrespondent),
Anita Blockinger (Layout)

Anzeigenleitung: Uwe Kielmann (-670)
(verantwortlich für Anzeigen, Anschrift der Redaktion)

Stellvertretende Anzeigenleitung: Klaus Maurer (-673)

Key Account Manager Markenartikel:
Ursula Zimmermann, (-671), Fax: (-672)

Anzeigenberatung: Andrea Banko (-691)

Anzeigenassistenz: Melanie Bernard
Tel.: 0 89/3 60 86-670, Fax: -672

Leitung Anzeigendisposition: Rudolf Schuster (-135), Verena Schieder (-740), Fax (-619, -328)

Digitale Anzeigenannahme: Thomas Wilms (-604), Martin Mantel (-780), Fax: (-619, -328)

International Marketing Services: für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger, leitend (-116); Daniela Radzio (-149); für inländische Publikationen: Peter L. Townsend, leitend (-299), Gabriele Heilmann (-324)

Anzeigenpreise: Zur Zeit ist die Anzeigenpreisliste Nr. 3 vom 1.10.1999 gültig.

Zahlungsmöglichkeiten: Hypo Vereinsbank, BLZ 70020270, Konto-Nr. 51 44 30 20; Postbank München (Hauptkonto), BLZ 700 100 80, Konto-Nr. 599 565-800

Erfüllungsort, Gerichtsstand: München

Verlagsrepräsentanten für Anzeigen:
Großbritannien: IDG Global Solutions, Edward Tijdink, 29/30 Kingston Road, Staines, Middlesex TW18 4QG, Tel.: +44/1/784/210/210, Fax: 202. **Frankreich:** IDG Global Solutions, Frédéric Bonnin, Immeuble La Fayette, 2, Place des Voges, Cedes 65, 92051 Paris la Defense, Tel.: +33/1/4904/7900, Fax: 7830. **USA, Osten:** IDG Global Solutions, Johanna O'Connor, Chip Zabrowski, 500 Old Conneticut Path, P.O.Box 9377, Framingham MA 01701/9377, Tel.: +1/508/879/0700, Fax: 820/1639. **USA, Westen:** IDG Global Solutions, Fritz Schrichte, Alessandra Glahome, 505 Sansome Street 6th Floor, San Francisco CA 94111, Tel.: +1/415/676/3000, Fax: 331/0881. **Hongkong:** World Expo Global Solutions, Erica Cheng, Suite 1016-19, Mount Parker House, 111 King's Road, Quarry Bay, Tel.: +852/2527/9338, Fax: 2529/9956. **Japan:** IDG Global Solutions, Keiichi Maesato, Sagamiya Honsha, Bldg.4F, 6 Ichiban-Cho, Chiyodaku, Tokio 102, Japan Tel.: +81/3/3222/6465, Fax: 5275/3978. **Singapur:** Asia Computerworld Global Solutions, Lorraine Lim, 80 Marine Parade Road, #17-01 A Parkway Parade, Singapore 44 92 69, Tel.: +65/345/8383, Fax: 7097. **Taiwan:** IDG Global Solutions, Lily Chou, 12F, No. 4, Min Sheng E.Road, Sec 3 ROC Taipei, Taiwan R.O.C., Tel.: +886/22501/9501, Fax: 22503/6494. **Korea:** Far East Marketing Inc., Kelly Kim, Rm. 1806/7 Golden Tower Bldg. 191, 2-ka. Choongiungro Seodaemun-ku. Seoul, Korea, Tel.: +82/2/364/4182, Fax 4184. **Indien:** Raghavan Associates, Ajay Sekhar, #3, 1st Floor, Sapthagiri Apartments 83, T.T.K. Road, Alwarpet, Chennai-60 00 18, Tel.: +91/44/4995087, Fax: 4995014

Vertriebsleitung: Josef Kreitmair (-243)

Vertriebsmarketing: Kristin Hoof (-154)

Vertriebsassistenz: Ariane Krensing (-738)

Vertrieb Handelsauflage: MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb, Breslauer Straße 5, 85386 Eching, Tel.: 0 89/31 90 6-0, Fax: -113

Verkaufte Auflage (IVW Q III/99) 280.922

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich, in der Regel am ersten Mittwoch des Vormonats.

Produktion: Heinz Zimmermann, leitend

Druck und Beilagen: Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf

Beikleber COVERPAC® ges. geschützt Kappa BADENKARTON

Verlag: IDG Entertainment Verlag GmbH, Leopoldstr. 252 b, 80807 München, Tel.: 0 89/3 60 86-02, Fax: 0 89/3 60 86-118

Geschäftsführer: York von Heimburg

Verlagsleitung: Stephan Scherzer

GameStar ist eine Publikation der IDG Entertainment GmbH, einer Tochter der IDG Communications, München. IDG Communications veröffentlicht über 290 Computerpublikationen in 75 Ländern. Jeden Monat lesen 90 Millionen Menschen eine oder mehrere Publikationen von IDG.

Veröffentlichung gemäß Paragraph 8, Absatz 3, des Gesetzes über die Presse vom 8. 10. 1949: Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Verlag GmbH ist die IDG Communications Verlag AG München, die eine hundertprozentige Tochter der IDG Inc. Boston, Mass., USA, ist.

Vorstand: K. Arnot, Y. v. Heimburg, R. P. Rauchfuss

Aufsichtsratsvorsitzender: Patrick McGovern

Leserservice

So erreichen Sie die Redaktion:
IDG Entertainment Verlag GmbH, Redaktion GameStar
Leopoldstr. 252 b, 80807 München,
Tel.: 089 / 360 86-660 Fax: 089 / 360 86-652

Email: brief@gamestar.de, **Webseite:** www.gamestar.de

Nachbestellung älterer GameStar-Ausgaben: Computerservice Ernst Jost GmbH, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: 0 89/2 09 59-132, Fax: 0 89/20 02 81-11

Umtausch defekter CDs: Computerservice Ernst Jost GmbH, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: 0 89/2 09 59-132, Fax: 0 89/20 02 81-11

Hier können Sie GameStar abonnieren: dsb Abo-Betreuung GmbH, 74168 Neckarsulm, Tel.: 0 71 32/9 59-210, Fax: 0 71 32/9 59-166, Email: idg@dsb.net, Österreich: dsb Aboservice GmbH, Olivierstr. 23, A-5026 Salzburg, Tel.: 06 62/64 38 66, Fax: 06 62/62 00 89; Schweiz: Abo-Verwaltungs AG, CH-9024 St. Gallen, Tel.: 071/3 14 06-15, Fax: 071/3 14 06-10.

Abonnement-Bestellungen nehmen auch der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen. ISSN 0937-4906 Jahresbezugspreis im Inland 90,60 Mark, im Ausland 108,60 Mark (690 ÖS, 90,60 sF), Jahres-Studentenpreis 84,00 DM (640 ÖS, 84 sF), (inkl. Porto und Verpackung)

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten: Postgiroamt Stuttgart, BLZ 600 100 70, Konto-Nr. 1615-705

Die (Vor-) Letzte



GameStars zum Sammeln

Unser Leser Jens Lehmann kam auf die geniale Idee: Die beispiellose Popularität der GameStar-Redaktion müßte sich doch kommerziell ausschlachten lassen. Sprach's und produzierte prompt einen Prototypen des GameStar-Kartenspiels – leider nur zwei Karten. Die Scharte wetzen wir nun aus und legen noch mal vier Karten drauf. Zum Ausschneiden und Sammeln! Trag auch du deinen Lieblingshelden immer in der Tasche!





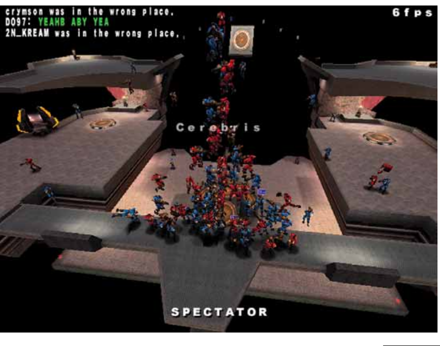






Turmbau zu Quake

Brandheiß: Die neue In-Sportart aus dem Trendsetterland USA heißt Menschenstapeln, funktioniert am besten mit 3D-Shootern und findet auch bei uns immer mehr Anklang. Schon letzte Ausgabe gab's auf dieser Seite eine beachtliche Körper-Pyramide aus Half-Life zu bewundern, ein Rudel besessener Quake-Fans toppte diese Leistung aber mit Leichtigkeit. Das Bild vom menschlichen Ameisenhaufen schickte unser Leser Phillip Bolenz. CS



»So ungefähr sah das neulich auch um die PC-Paletten bei Aldi aus«, erklärt uns Chefredakteur Jörg Langer unbeeindruckt.

GameStar-Fotoroman

Folge 13: Schieflage







Im nächsten GameStar

Im kommenden Heft bieten wir Ihnen Abenteuer, Strategie, Fußball und echtes Leben.



Sudden Strike

Superdetaillierter Modellbaulook und spannende Missionen sollen CDVs **Sudden Strike** zum Erfolg über die etablierte Konkurrenz im Echtzeitstrategie-Genre verhelfen. Dabei verfolgen die Entwickler das ehrgeizige Ziel, Massenschlachten mit bis zu 1.000 Einheiten und über 80 unterschiedliche Waffentypen spielbar umzusetzen. Kann der Neuling tatsächlich **C&C 3** und **Age of Empire 2** das Wasser abgraben?

The Sims

Erleben Sie Ihre eigene Seifenoper am PC: Gründen Sie lieber eine schrecklich nette Familie, oder geben Sie sich ganz dem häuslichen Spießer-Idyll hin? Ob Will Wrights strategische Simulation **The Sims** wirklich genial ist, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe.



Anstoss 3

Ascaron will die Genrekrone zurückerobern. Bildschöne Ballszenen und eine komplexe Spiel-Engine könnten **Anstoss 3** zum besten Fußballmanager der 2000er Saison machen. Im kommenden Heft werden wir dem Manager »Made in Gütersloh« auf den Zahn fühlen.



Final Fantasy 8

Mit Riesenschritten nähert sich die PC-Umsetzung des japanischen Rollenspiels **Final Fantasy 8** seiner Vollendung. Grafisch hochkarätige Kämpfe vor epischer Kulisse und eine tolle Story, die ihresgleichen sucht, sollen auch verwöhnte PC-Abenteurer begeistern.



Hightech-Komponenten

Von Rambus-Bausteinen bis Highend-3D-Chips nehmen unsere Hardware-Redakteure die wichtigsten Neuentwicklungen unter die Lupe. Dabei decken wir auf, welche nur Schall und Rauch sind, und welche sich lohnen.

Tips & Tricks

Nächsten Monat finden Sie im GameStar unter anderem Lösungen zu **Ultima 9** und **Battlezone 2**, das Finale von **Tomb Raider 4** sowie eine ordentliche Portion **Cheats** und **Kurztips** zu Topspielen.

GameStar CD-ROMs

Topaktuelle Spiele selbst ausprobieren: Auf unseren nächsten CDs erwarten Sie Demos zu **Sudden Strike**, **Interstate '82**, **Planescape Torment** und vielen anderen Titeln. Wie gewohnt sind auch spannende Video-Specials, **Raumschiff GameStar**, aktuelle Patches und Treiber mit von der Partie.

Alle Angaben ohne Gewähr. Aufgrund von Terminänderungen bei den Herstellern kann es zu Verschiebungen kommen.

Nick Goldsworthy

Als Produzent brachte er Dark Omen und Dungeon Keeper 2 auf den Weg zum Erfolg, momentan bastelt der Bullfrog-Mann bereits an DK 3.

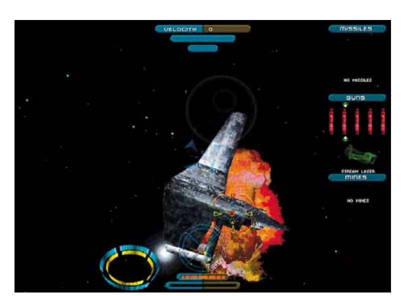


Alter: *29*
Nationalität: *Englisch*
Wohnort: *Hampshire, Südengland*
Beruf: *Produzent*
Ausbildung: *Diplom-Informatiker*
Motto: *Artsy Fartsy (leider unübersetzbar...)*

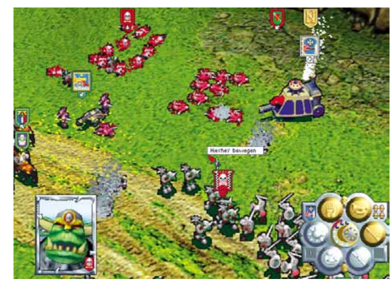
Historie

Wann	Was gemacht?
1989-91	diverse Spiele für Activision
1993	Wechsel zu EA/Bullfrog
1993	Theme Park
1994	Fifa Soccer
1996	Privateer 2
1997	Beasts & Bumpkins
1997	Dark Omen
1999	Dungeon Keeper 2

Die Meilensteine des Nick Goldsworthy



Privateer 2: Das erste Spiel, bei dem Nick Goldsworthy für einen großen Teil des Designs verantwortlich war.



Dark Omen: Als Produzent machte er aus dem Nachfolger zum fast unspielbaren »Schatten der gehörnten Ratte« ein tolles Programm.



Dungeon Keeper 2: Keine großartigen neuen Ideen, aber solides Design bescherte dem zweiten Teil des Kerkerbau-Simulators Erfolg.

Nick Goldsworthy



11 Fragen zu Haaren und Katzenfutter.

Dein erstes Computerspiel?
Dig Dug (damals noch in CGA – 4 Farben!).
Drei Spiele für die Insel?
Dungeon Master, Elite und Dungeon Keeper 2.
Dein Lieblings-Multiplayerspiel?
Rainbow Six.
Auf welches Spiel wartest du?
Ultima 9 Ascension.
Was war dein bester Tag?
Als ich meine Haare abrasierte.
Dein Lieblingsbuch?
Die Elric-Romane von Moorcock.
Deine Lieblingsband?
The Police, zeitlos und klassisch.
Dein Lieblingsfilm?
Der Pate 1 bis 3.
Dein Non-Computer-Hobby?
Comics: alles von Dark Horse und die 2000AD-Serie.
Dein Traumberuf?
Abenteuerspielplätze zu entwerfen und zu bauen. Hauptsache, gesunde Arbeit an der frischen Luft.
Was ist in deinem Kühlschrank?
Kaltes Curry, Katzenfutter, Salatsoßen und noch mehr Katzenfutter.

»Künstliche Intelligenz muß gar nicht kompliziert sein.«

Nick Goldsworthy über Bullfrog, Shooter und Dungeon Keeper 3.

GameStar Wie bist du an deinen ersten Job in der Spielebranche gekommen?
Nick Goldsworthy Ich habe zufällig jemanden über den Haufen gerannt, der bei Activision arbeitete. Ich kam dann dort als Tester unter. Ein Traum wurde wahr: Man bezahlte mich fürs Spielen.
GameStar Was ist deine persönliche Spieldesign-Philosophie?
Nick Goldsworthy Jedes Spiel sollte zuallererst Spaß machen. Die Künstliche Intelligenz muß gar nicht so kompliziert sein, solange das Programm grafisch Feedback gibt und Situationen auf logische Art so passieren, wie der Spieler es erwartet. Es macht keinen Sinn, hunderte Stunden Programmierarbeit in die Dynamik eines Düsenflugzeugs zu stecken, wenn alles, was der Spieler davon sieht, ein schwarzer Punkt am Horizont ist.
GameStar Was wäre dein absolutes Traumprojekt?
Nick Goldsworthy Ich würde gern mal eine Pause zwischen den ganzen Strategietiteln einlegen und einen richtigen 2D-Shooter machen. Ich liebe die alten Klassiker wie R-Type und Nemesis. Ich find's cool, immer größere Powerups an mein Schiff zu schrauben.
GameStar Die Spiele, an denen du zuletzt gearbeitet hast, waren nur Fortsetzungen. Ist es nicht frustrierend, immer nur die Arbeit anderer fortzuführen?
Nick Goldsworthy Ich liebe halt Fantasy-Spiele und habe deshalb den einen oder anderen Sciencefiction-Titel abgelehnt. Davon abgesehen, wird Dungeon Keeper 3 mehr als eine Fortsetzung, wir erschaffen etwas so anderes, daß es sich wie ein völlig neues Spiel anfühlen wird. Ich kann noch nicht viel sagen, aber es wird an der Oberfläche spielen – stellt euch auf grünes Gras und Hügel ein.
GameStar Was macht dir an deiner Arbeit am meisten Spaß?
Nick Goldsworthy Am Anfang jedes neuen Designs machen wir ein paar Wochen Brainstorming. Diese Zeit liebe ich besonders; man sieht, wie sich ein Konzept aus dem Nichts zu einem Spiel entwickelt. Ich will als Produzent nicht nur wichtige Telefongespräche führen und Verträge unterzeichnen.

»Europäische Entwickler sind die besten der Welt!«

GameStar Bullfrog ist eine englische Firma. Gibt es Unterschiede zwischen britischen und amerikanischen Software-Schmieden?
Nick Goldsworthy Europäische Entwickler sind die besten der Welt!
GameStar Bullfrog gehört Electronic Arts, und EA-Firmen neigen ja dazu, nur noch Fortsetzungen zu veröffentlichen. Was wird das nächste wirklich neue Bullfrog-Spiel sein?
Nick Goldsworthy Serien wie Fifa bringen Geld, damit Firmen wie Bullfrog riskante Konzepte ausprobieren können. Wir arbeiten zur Zeit an drei neuen Spielen, aber die sind noch in einem sehr frühen Stadium, daher kann ich dazu noch nichts sagen.
GameStar Gibt es noch irgend etwas, was du den deutschen Spielern schon immer mal sagen wolltest?
Nick Goldsworthy Ja. Vorsicht Leute, Mick und Gunnar sind in Wirklichkeit Androiden, denn kein Mensch könnte Spiele so schnell durchspielen, wie sie es tun. Schickt Pakete mit EMP-Bomben an GameStar, ehe sie jeden einzelnen von euch assimilieren. GUN

Das Wappen der »Royal Engineers«.



In the Army

In England gibt es keine allgemeine Wehrpflicht, dennoch war Nick Soldat bei den »Royal Engineers«, Abteilung Bombenräumung. Kein Wunder, daß es ihm leicht fiel, sich für Dungeon Keeper 2 neue Fallen auszudenken...



Nick in voller Montur vor etwa sieben Jahren.